

[illegible]

Excessy criticism of the case is surely benefiting Unadmitted capital or public performance of the game in a violation of applicable law.

Kelelahan Fisik merupakan suatu keadaan yang disebabkan oleh aktivitas fisik yang berlebihan yang mengakibatkan kelelahan fisik. Kelelahan fisik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti:

*Chapter 100, 2009, in part, has been amended. See the Texas Legislature and Department of Transportation website for the latest amendments.

La dupla va al final de cada juego, con los brazos extendidos por delante. El jugador de la columna derecha levanta un pie sobre el hombro del jugador de la columna izquierda y ambos giran sobre el eje de la columna izquierda. El jugador de la columna izquierda levanta un pie sobre el hombro del jugador de la columna derecha y ambos giran sobre el eje de la columna derecha.

It is important to be realistic about the time and resources available for the project. It is also important to be realistic about the time and resources available for the project.

Expanding after breakfast per normal speed to parking lot. Exhaustion following after a fairly relaxing per normal speed. Inverted. Inverted.

For full terms of publishing, visit www.sagepub.com or contact your nearest SAGE office.

This product is exempt from classification under the Law on Information and the Media. However, the Government of the Republic of Serbia is not responsible for the content of the information published on this website.

Product received under terms of U.S. Patents 4,663,374, 4,677,999, 4,681,776, 4,681,780, 4,681,781, 4,681,782 and 4,681,783 and PCT/JP85/000000.

Printed pending in U.S. and other countries. For Canada, please call 1-800-368-7279 and 1-800-368-7279.
©1995 American Medical Association. All rights reserved.

© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

5424 Page and Townsend: the proposed mechanism of formation of vinyl chloride

Journal of Management Inquiry 22(1) 3-14

(continued)

Dreamcast



The logo for the 2001 Daytona USA triathlon. It features the words "DAYTONA", "USA", and "2001" in a bold, sans-serif font, stacked vertically. A stylized, colorful graphic of a triathlete in motion is integrated behind the text, with a red and orange swoosh element.



to APOCALYPSE[illegible]

Is registered nondiscriminatory.

- [illegible]

ALCHELUNDHÉN

[illegible]

1. Երբեք ժողովուրդի և պետության միջև չկան ծայրահեղ տարբերություններ: Կարևորագույնը այնպիսի լուծումն է, որը համարում է իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր: Երկրորդը՝ անհրաժեշտ է համարում իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր:
2. Միևեք ինչպես օգտագործել ժողովուրդի և պետության միջև չկան ծայրահեղ տարբերություններ: Կարևորագույնը այնպիսի լուծումն է, որը համարում է իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր: Երկրորդը՝ անհրաժեշտ է համարում իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր:
3. Երբեք ժողովուրդի և պետության միջև չկան ծայրահեղ տարբերություններ: Կարևորագույնը այնպիսի լուծումն է, որը համարում է իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր: Երկրորդը՝ անհրաժեշտ է համարում իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր:
4. Երբեք ժողովուրդի և պետության միջև չկան ծայրահեղ տարբերություններ: Կարևորագույնը այնպիսի լուծումն է, որը համարում է իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր: Երկրորդը՝ անհրաժեշտ է համարում իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր:
5. Երբեք ժողովուրդի և պետության միջև չկան ծայրահեղ տարբերություններ: Կարևորագույնը այնպիսի լուծումն է, որը համարում է իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր: Երկրորդը՝ անհրաժեշտ է համարում իրեն իրականացնելու համար համարժեցված ծախսեր:

[illegible]

DR. AUSTIN DUBROW, LUTHER K. SMITH, JR.

- **Ureteric colic** - GIBBON: sharp, intermittent, severe, cramping pain, radiating to the groin
- **Ureteric colic** - GIBBON: pain is usually in the lower back or flank
- **Ureteric colic** - GIBBON: pain is usually in the lower back or flank

1050101 ~ 1050110 5000 14 10-01-07 067

[illegible]

¹ Settlement occurs first with more active predators.

1. *Հայկական հանրապետության Կոնստիտուցիայի 118-րդ հոդվածի համաձայն՝ ինքնիշխանության արտահայտությունն է հանրապետության Կոնստիտուցիայի 118-րդ հոդվածի 1-ին կետի և 2-րդ կետի 1-ին մասի համաձայնությամբ ընդունվող օրենքը:*

03 424 1744

UCI-BCI (Brain-to-Brain) is a unique form of tele-presence. It is a new type of tele-presence that allows two people to interact in a virtual environment. The system is designed to be used by people who are unable to interact in a physical environment. The system is designed to be used by people who are unable to interact in a physical environment. The system is designed to be used by people who are unable to interact in a physical environment.

- [illegible]

Arhivsko Društvo "Glas Jastreba" iz Beča je objavilo da su pronađeni ostaci nekadašnjeg bečkog kralja. Ostaci su pronađeni u Beču, a kralj je bio ubijen u 14. vijeku. Ostaci su pronađeni u Beču, a kralj je bio ubijen u 14. vijeku.

[illegible]

- * *Democritus* (460-360 BC) is philosopher, scientist, poet and dramatist from Abdera, Thrace.

DEUTSCH

Die DREAMCAST

DREAMCAST ist die einzige Konsole der Welt mit dem PowerPC-Mikrochip. Als einziger PC-Konsole verfügt sie über eine DVD-Laufwerk, einen Dual-Channel-Quick-Touchscreen sowie ein Sound-System mit 5.1-Kanal, das eine hervorragende Klangqualität bietet.

Schauen Sie sich die folgenden Punkte an:

- Die Konsole ist für eine einfache Handhabung und eine schnelle Installation geeignet.
- Die Konsole ist für eine schnelle Installation geeignet.
- Die Konsole ist für eine schnelle Installation geeignet.
- Die Konsole ist für eine schnelle Installation geeignet.
- Die Konsole ist für eine schnelle Installation geeignet.
- Die Konsole ist für eine schnelle Installation geeignet.

Wenn Sie die Dreamcast-Konsole kaufen, lesen Sie bitte die Dreamcast-Guide, die Ihnen mit der Konsole beiliegt, um die richtige Handhabung zu gewährleisten.

ESPAÑOL

DREAMCAST

DREAMCAST es la única consola que es compatible con el chip de potencia de la consola de la única que tiene una interfaz de usuario, un lector de DVD, un Dual-Channel-Quick-Touchscreen y un sistema de sonido de 5.1 canales que ofrece una excelente calidad de sonido.

Mirar los siguientes puntos:

- La consola es para una fácil manipulación y una rápida instalación.
- La consola es para una rápida manipulación y una rápida instalación.
- La consola es para una rápida manipulación y una rápida instalación.
- La consola es para una rápida manipulación y una rápida instalación.
- La consola es para una rápida manipulación y una rápida instalación.
- La consola es para una rápida manipulación y una rápida instalación.

Para más información sobre la consola, consulte el CD-ROM que se incluye con la consola, o visite el sitio web de Sega.



CONTENTS

Thank you for purchasing DAYTONA USA® 2001. Please note that this software is designed only for use with the Dreamcast console. Be sure to read this instruction manual thoroughly before playing.

Controls	14	VS Battle	30
Game Display	30	Records	32
Starting Up	22	Replay	32
Main Select	24	Options	33
Single Race	27	Homepage	36
Championship	27	Course Information	37
Time Attack	28	Car Information	40

DAYTONA USA® 2001 is a memory card (Visual Memory VM) unit sold separately. Please refer to the instructions regarding game files, see p.20. While saving never with the Dreamcast OFF, or remove the memory card, controller or other peripheral device.

CONTROLS

This is a 1 to 2 Player game. For a 1 Player game connect a controller to Control Port A. For a 2 Player game connect controllers in Control Ports A and B.

DREAMCAST CONTROLLER



Move Controls	Move Cursor Enter Cancel/Return to Previous Screen Adjust	
Game Controls	Game Start/Pause Steering Accelerate Brake Change Camera View Gear (Manual transmission only)	Start Button Analog Thumb Pad D-Pad ○ (1st), ● (2nd), ◐ (3rd), ◑ (4th)

To return to the Title Screen at any time during game play, simultaneously press and hold and and the Start Button on the Dreamcast Controller.

- The controls shown on this page are the default controls.
- Never touch the analog sticks (shown in grey boxes) of the Dreamcast Controller or the Race Controller while running the Dreamcast Power DPs. Doing so may disrupt the controller's calibration process and result in malfunction.

RACE CONTROLLER (sold separately)



Move Controls	Move Cursor Enter Cancel/Return to Previous Screen Adjust	
Game Controls	Game Start/Pause Steering Accelerate Brake Change Camera View Gear (Manual transmission only)	Start Button Analog Thumb Pad D-Pad ◐ (up), ◑ (down)

To return to the Title Screen at any time during game play, simultaneously press and hold and the Start Button on the Race Controller.

VIBRATION PACK (sold separately)

OPTIONAL USA™ 200 is compatible for use with the Vibration Pack. Insert the Vibration Pack into Expansion Slot #2 of the Dreamcast Console.
Note: The Vibration Pack cannot be used with the Race Controller.



GAME DISPLAY

SINGLE RACE



CHAMPIONSHIP



TIME ATTACK



VS BATTLE



ICONS

MEMORY CAR ICONS

Quick Data
 Replay Data
 Ghost Car Data

CAR ICONS

Normal
 Grasshopper
 Falcon
 Lightning

* Carpal icons are explained on p.17.

- Current Lap/Total Number of Laps
- Lap Time
- Time Limit
- Top Tachometer Bottom: Speedometer
Flight Gear
- Position/Number of Cars
- Traffic Display
- Fastest Lap Time Difference
* In Championship Mode, the bonus points are displayed.
- Course ● Player's car ● Leading car, VS Battle, ● Player 1 ● Player 2
- Top Fastest Lap
Centre: Total Record (the fastest total time)
Bottom: Current Lap Time

Transmission

1st 3rd
 2nd **H** 4th

TRANSMISSION ICONS

AT
 MT

TYRE ICONS

Soft
 Medium Soft
 Medium
 Medium Hard
 Hard

COURSE TYPE ICONS

Normal
 Reverse
 Mirror
 Mirror Reverse

STARTING UP

MEMORY CARD SCREEN

Once the power is turned ON, the Memory Card Screen will be displayed. For first time players, follow the displayed instructions to create a save file.



If you have already created a save file, the contents of the file will be displayed. Check the contents of the file before entering the game.



MODE SELECT MENU

Once the Title Screen appears, press the Start Button to display the Mode Select Menu, and select the mode you wish to play.



MODES

SINGLE RACE

P.27

Race against computer controlled cars, passing through checkpoints before the time limit expires here.

CHAMPIONSHIP

P.27

There are four series (four races) in a series to complete it, it takes at 16 laps. Acquire points in each race and win the championship.

TIME ATTACK

P.29

A battle to get the quickest time. It's possible to race against a "ghost" car.

VS BATTLE

P.30

Connect controllers to Card of Port A and B to race against a human opponent using a split screen.

RECORDS

P.30

View the records and rankings for each stage.

REPLAY

P.32

View saved replay files.

OPTIONS

P.33

Adjust the various game settings.

MANUAL

P.36

Connect to the DAYTONA USA® 2011 homepage to ratings.

MAIN SELECT



In each mode, before a race, you will be able to select the car and course used in that race. Select "Car" or "Course" and press **ENTER** to display the screens below.

CAR

Select the car settings you wish to use from the Car Settings Menu.



COURSE

Select the course settings you wish to use from the Course Settings Menu.



START

Start the race.

CAR SETTING MENU

SELECT

Select the car you wish to use.

GRIP

The larger the gauge the stronger the grip.

ACCELERATION

The larger the gauge the higher the level of acceleration.

MAX SPEED

The larger the gauge the higher the level of maximum speed.

AT/MT

Select the transmission.

Automatic

Automatic transmission is recommended for beginners.

Manual-4 gears

Manual transmission is recommended for skilled players.

TIRE

SOFT MEDIUM SOFT MEDIUM MEDIUM HARD HARD

Select the tire you wish to use.

SOFT yields a stronger grip while HARD yields a better drift.

COLOR

Select the car color.

CUSTOM COLOR 1 CUSTOM COLOR 2 CUSTOM COLOR 3

Create custom colours by adjusting Car Color Setting (see p.34).

HANDICAP

The Handicap setting.

Appears in VS Battle Mode. Select "Off" to boost the speed of the losing car.

COURSE SETTING SCREEN

Select one of the items below and the setting screen for that item will be displayed. Use **←→** to adjust the setting. After you have finished setting up the course, select "OK" and press **↵** to return to the Main Select Menu.

SELECT

Select a course

FASTEST LAP

The fastest lap for that course

BEST TIME

The best time for that course.

CIRCUIT LENGTH

The length of the course.

LAP

Select the number of laps to race. Depending on the course and type of race, the number of laps available for selection will vary. Select "Fluxion" to set the default number of laps.

ENTRY CAR

Select the number of cars appearing in the race.

- ▶ In 1/4 Battle Mode select "Player Only" for a battle between just 2 players.
- ▶ In Time Attack Mode this setting will not be displayed.

TYPE

Select the type of course

NORMAL TYPE

Normal type

REVERSE

The reverse of normal type

MIRROR

A mirror version of normal type

MIRROR REVERSE

A mirror version of reverse type

SINGLE RACE

Complete the race against computer controlled cars, passing through the checkpoints before the time limit reaches zero. Adjust the race settings from the Main Select Menu and start the race.

GAME OVER

If the time limit reaches zero before you pass through the checkpoint - game over!

Main Select
R24

Game
Start

Back End
Menu F21

NAME ENTRY

After the race, if you manage to place within the top 10 rankings and the number of laps are set at "Fixation," you will be able to enter your name using up to 3 letters.



Select Letter

Enter

Delete Letter

CHAMPIONSHIP

There are four series (five races in a series) to complete in a total of 18 races. Acquire points at each race and aim to win the Championship.

Select the date you wish to use. If that is your first game, select "NEW GAME" and enter your name using up to 3 letters.



ACQUIRE POINTS

Clear a race and acquire points.

RANKING POINT

Earn points based on your ranking.

1st	80	2nd	50
3rd	40	4th	35
5th	30		
and so on			

LEAD LAP POINT

Be in the lead for a whole lap and get bonus points once you cross the finish line.

BEST LAP POINT

Achieve the best lap to receive 10 points.

CHAMP LEAD LAP POINT

Be in the lead for consecutive laps and get bonus points. 1 point for each consecutive lap.

1st	3 laps	1pt
2nd	3 laps	2pts
and so on		

CONDITIONS FOR CLEARING A SERIES

Refer to the table on the right for the minimum rank you must achieve in order to continue to the next series.

SERIES 1	CHALLENGERS CUP	Top 8
SERIES 2	STRONG RUNNERS	Top 8
SERIES 3	NOT RUSTY CUP	Top 8
SERIES 4	KING OF DAYTONA	Top 8

MENU

After the race the Menu Screens will appear. Select and enter "EXIT" to return to the Title Screen.

EXIT GAME Will be displayed after the end of each series. Save your results to a memory card.

NEXT RACE Go to the next race.

REPLAY View a replay of the race.



TIME ATTACK

A race against time! Unless you enable the Free Run Setting in Course Settings, you must pass through the checkpoints within the time limit or it's game over.

GHOST CAR SELECT SCREEN

Adjust the Ghost Car settings.

Select and enter "EXIT" to return to the Main Select Menu.

START

Start the race.

LAST RACING DATA

Use the Ghost Car data from the previous race.

Cannot be selected if:

- The is your first time to select Time Attack Mode.
- You used a different course in the previous race.

LOAD MEMORY CARD

The Memory Card Menu will be displayed. If Ghost Car data is saved on the memory card it will be listed. Select the data you wish to use.

LOAD CUP DATA

Load Ghost Car data from a prepared selection.

RESET CLEK

Reset the Ghost Car data and race with only one car in the track.

Main Select
P.24

Ghost Car
Select

Game
Start

Race End
Menu P.31



VS BATTLE

A 2 Player mode using split screen.
After the Main Select Menu has been displayed, select "1PCAR" to choose a car for Player 1 and "2PCAR" to choose a car for Player 2. Save the race after completing the course settings.

Main Select
P.34

Game
Start

Race End
Menu P.31

Game Time

ENTRY CAR OPTION

In Vs Battle you can select the following entry car options.

ENTRY CAR 18

18 cars will be prepared in the race.

PLAYER GOLF

Only Player 1 and 2's car will enter the race.



Player 1

Player 2

PAUSE MENU

Press the Start Button during play/timing to display the Pause Menu. Use the Δ and ∇ to select an item and press \odot to enter.



CANCEL
RESTART

Return to the game.
Restart the race.
Only when racing
is not displayed in some modes.

FINISH

When the Free Run option is
set in Time Attack Mode,
select "Finish" from the Pause
Menu to finish the race
early when racing.

REPLAY EXIT

Quit Replay and return to
RACE END MENU Screen.
Only when displaying replay
return to the Title Screen.

EXIT

RACE END MENU

The Race End Menu is displayed at the
end of each race. Select and enter
"EXIT" to return to the Title Screen.

RETRY

Try the race again.

MAIN SELECT

Return to the Main Select Menu.

REPLAY SAVE

Save the replay to a memory card.

REPLAY

View a replay of the race.

GHOST SELECT

Time Attack Mode only.

Display the Ghost Car Select Screen.

GHOST SAVE

Time Attack Mode only.

Save the Ghost Car file from that race.



SAVING



The Memory Card Select Screen will display all connected
memory cards. Select the memory card you wish to use. If
there are not enough memory blocks in the memory card,
you must delete existing files in order to save. Select the
files you wish to delete and select and enter "YES" when
the confirmation screen appears.

RECORDS

The Race End Menu is displayed at the end of each race. Select and enter "EXT" to return to the Title Screen.



REPLAY

View saved replay files. Select the file you wish to load from the Memory Card Select Screen.

To end the replay, push the Start Button to display the Pause Menu, select "REPLAY EXIT" and press Δ .



(Display Menu)



For Vs Battle replays, use Δ ∇ \leftarrow \rightarrow on Race Controller to switch from Player 1/Player 2 view and the split-screen view.

OPTIONS

Adjust the various game settings. Select an item to display its setting screen. After completing adjustments, select and enter "OK" to return to the Mode Select Menu.



Note: when adjusting options, press Δ to cancel any adjustment made.

GAME CONFIG

DIFFICULTY	Adjust the amount of time when passing through a check-point.
LAP TIME REPLAY	Select "ON" to display the lap time while racing.
SECTION LAP TIME REPLAY	Select "ON" to display the time difference with the fastest lap.
VIEW TYPE	Select the default view type.
SOUND	Select Effect or Music separately and adjust.
MUSIC VOLUME	Adjust the background music volume.
EFFECT VOLUME	Adjust the sound effects volume.
BGM TEST	Listen to the background music.
EFFECT TEST	Listen to the sound effects.
VIBRATION	Enable or disable the Vibration Pack.
OK	Save the adjustments made and return to the Option Menu Screen.

PLAYER CONTROLLER SETTINGS

KEY CONFIG

Adjust the button configuration.

ANALOG CALIBRATION

Adjust the analog controls. Use each respective analog button to adjust and press **ENTER** to enter.

DRIFT

Adjust when the analog control drifts effect.

DRIFT

Adjust when the analog control reaches maximum effect.

SENSITIVITY

Here you can adjust the driving sensitivity.



CAR COLOR SETTING

SELECT

Select a car.

COLOR

Select a custom colour file.

PALLETTE

Select the colour you wish to change.

MAP

Change the colour.

SHADE

Adjust the intensity of the colour.

BRIGHT

Adjust the darkness of the colour.

DEFAULT

Return settings to their default.

EXIT

Save the adjustments and return the Display Select Menu.



ADJUST DISPLAY

You can adjust the position of the display. Use the Analog Thumb Pad to make adjustments, and press **ENTER** to enter. Press **ESC** to cancel. Press **ENTER** to bring the display to default position.

SAVE/LOAD

SAVE DATA

Save a game file.

LOAD DATA

Load a game file.



SAVE FILES

The save files used in this game are listed below. When the Dreamcast is turned ON, if there is no save file you will be asked whether or not to create one. Follow the directions on-screen to create a file.

GAME DATA

Contains race file, Options and Championship Block.

REPLAY DATA

Contains replay data.

GHOST CAR DATA

Contains records for Time Attack, Mode Area, Ghost Car Data.



DAYTONA_CONF



DAYTONA_HOG



DAYTONA_GOO

* For Replay or Ghost Car Data, the maximum filename is 22 blocks.

HOMEPAGE

Access the DAYTONA USA™ 2001 Homepage to check rankings.

RANKING

Check the rankings of other players.

If your records place within the rankings, you will be able to register them online. You can also upload/download replay and ghost car data.

Ranking details:

Single Race Ranking

The record times for each course in Time Attack Mode with the lap number 644 to Fourteen Lap.

Fastest Lap Ranking

The record times for each course in Time Attack and Single Race Mode. You cannot upload ghost car or replay data here.

- The contents of the Homepage will be updated periodically. Please also note that the contents may be totally renewed.
- The saved game file, created with a Dreamcast console with which the user registration has not been completed cannot be uploaded for your ranking. If you have not completed the user registration, please delete all DAYTONA USA™ 2001 save files, and start again from the beginning.
- ▲ If you are going to participate in Rankings, please also read the DAYTONA USA™ 2001 Homepage.
- The uploading of data is possible from any VM that contains a DAYTONA USA™ 2001 save file.

WEB BROWSER CONTROLS

Scroll Up/Down
Move Cursor
Enter
Cancel
Web Navigation

Analysis Trouble Pict
D Pict
D
D
D

COURSE INFORMATION



Turn Seven Speedway

The course is located in the gambling metropolis, Las Vegas. It's very bright and aimed at the beginner.

Desert Canyon

This course winds its way through a deep canyon. The course takes all turns from a joint driver's point of view. An intermediate course.



Sea-Side Street Rally

Starting from Starlight Bridge, this is the longest course of the series. With a lot of tight corners, this course requires a lot of technique.





Desert City

This technical course surrounds a desert oasis. The balloons have come out to greet the drivers.

National Park Speedway

Just as the largest entertainment park in the world, this course offers a mixture of curves and straights.



Crash Pit

Dreamcast Original
Built in a forest once sold to uranium miners. This is an oval course so no need for unlike here, go full inside and get in the slipstream.



The Fish

Dreamcast Original
A course built on a swamp, it consists of a series of curves, then a long straightaway. You will need quick acceleration for this course.

Marmalade Lake

Dreamcast Original
A figure 8 course. The most difficult part of this course is the final curve.



AR INFORMATION



REPORT

This car has a balance between grip, acceleration and maximum speed. This can be suitable for all courses.



GRASSHOPPER

There can be the best grid of all the cars, but the type of acceleration and maximum speed are poor. You can control the car quickly while driving.



FALCON

A well rounded car with a high level of grip.
This car is very easy to handle.



LIGHTNING

This car has a high level of acceleration and maximum speed but a low level of grip. You can't lean in on the straight but it's difficult to control the car around corners.



SOMMAIRE

Merci d'avoir acheté DAYTONA US-95 2001. Ce journal a été conçu pour
 être un véritable guide exclusif sur la course automobile. Avec attentivement ce
 manuel d'instructions vous en apprendrez plus.

Les commandes	48	Versus	54
Affichage du jeu	48	Résultats	55
Démarrage	48	Ralenti	55
Ecran de sélection	47	Options	57
Course simple	51	Page d'accueil	60
Championnat	51	Informations sur les circuits	61
Contre le maître	53	Informations sur les voitures	61

DIAPYCNIA USABE 2001 gère les données relatives à l'écologie (Murray 1995) et conduit automatiquement les rapports relatifs à la p. 66 pour un atelier plus sur les besoins de jeu. Les données relatives à la composition Dynamical, l'écologie et les données relatives à la composition de la musique au sein des paramètres spatiaux sont automatiquement des données.

LES COMMANDES

DAYTONA USA 2001 se joue à un ou deux joueurs. En mode un joueur, connectez la manette dans le port de commande A. En mode deux joueurs, connectez les manettes dans les ports de commande A et B.

MANETTE DREAMCAST



Sans les manettes	Déplacer le curseur Valider Annuler/revenir à l'écran précédent Modifier	
Au cours du jeu	Commencer/pause Pister Accélérer Freiner Changer de vue Vitesses (régulation manuelle uniquement)	Bouton Start Stick analogique Bouton analogique D Bouton analogique B Cœur multiboutonnelle ● (gauche) ● (droite) ◆ (avant) ◆ (arrière)

Pour retourner à l'écran de titre à tout moment en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons ● ◆ ◆ ◆ et sur le bouton Start ou le manette Dreamcast.

- Les commandes ci-dessus sont les commandes sur défaut.
- Néanmoins, jamais le stick analogique ni les boutons analogiques D/B ne servent à sélectionner ou le volant lorsque vous êtes au cockpit Dreamcast installé sur DSH. Cela peut entraîner la perte de l'assistance et risque d'entraîner des dysfonctionnements.

VOLANT (prévu séparément)



Sans les manettes	Déplacer le curseur Valider Annuler/revenir à l'écran précédent Ajouter	
Au cours du jeu	Commencer/pause Pister Accélérer Freiner Changer de vue Vitesses (régulation manuelle uniquement)	Bouton Start Stick analogique Bouton analogique D Bouton analogique B ● (gauche) ● (droite)

Pour retourner à l'écran de titre à tout moment en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons ● ◆ ◆ ◆ et sur le bouton Start du Volant.

VIBRATION PACK (prévu séparément)

DAYTONA USA 2001 gère le Vibration Pack. Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast.

Remarque : le Vibration Pack ne peut être utilisé avec le Volant.



AFFICHAGE DE JEU

COURSE SIMPLE



CHAMPIONNAT



CONTRE LA MONTRE

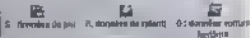


VERSUS

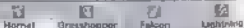


ICONES

ICÔNES DE CARTE MÉMOIRE



ICÔNES DE VOITURE



Les icônes de course sont identiques à celles de la carte mémoire.

1 Tour actuel/nombre total de tours

2 Temps au tour

3 Temps impair

4 Haut : compte-tours Bas : tachymètre
Droite : vitesses

5 Position/nombre de voitures

6 Affichage de la circulation

7 Différence/meilleur temps au tour
• En mode Championnat, les points de bonus sont affichés

8 Circuit • Voiture des joueurs • Voiture de tête, Versus • Joueurs 1 • Joueurs 2

Haut : meilleur temps au tour
Centre : record du tour (meilleur temps total)
Bas : temps au tour actuel

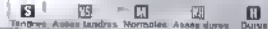
Transmission



ICÔNES DE TRANSMISSION



ICÔNES DES GOMMES



ICÔNES DE TYPE DE COURSE



DEMARRAGE

ECRAN DE CARTE MEMOIRE

Une fois la console allumée, l'écran de la carte mémoire apparaît. Si vous jouez pour la première fois, suivez les instructions à l'écran pour créer un nouveau fichier de sauvegarde.



Si vous avez déjà créé un fichier de sauvegarde, son contenu apparaît à l'écran. Vérifiez le avant de commencer à jouer.



MENU DE SÉLECTION DU MODE

Lorsque l'écran de jeu apparaît, appuyez sur le bouton B ou sur le bouton X pour afficher le menu de sélection du mode et choisissez un mode de jeu.



MODES

COURSE SIMPLE

P.51

Faites la course contre des véhicules contrôlés par l'ordinateur en traversant le point de contrôle avant que le temps imparti ne soit écoulé.

CHALLENGE ONLINE

P.61

Quatre séries de courses sont proposées (chaque série se compose de quatre courses) soit un total de 16 courses. Pour gagner le championnat, vous devez accumuler des points dans chaque course.

CONTRE LA MONTRE

P.53

Le but est d'essayer de réaliser le meilleur temps. Vous avez la possibilité de jouer contre une voiture fantôme.

VERSUS

P.54

Connectez les consoles aux ports de commande A et B et choisissez contre un adversaire humain sur un écran partagé.

RÉSULTATS

P.56

Permet de voir les résultats et classement à chaque étape.

HALENTI

P.58

Permet de voir les résultats sauvegardés.

OPTIONS

P.57

Permet de modifier les paramètres de jeu.

PAGE D'ACCUEIL

P.60

Consultez la page d'accueil de DAYTONA USA 2011 pour accéder aux paramètres.

ÉCRAN DE SÉLECTION



Avant de jouer, vous serez invité à sélectionner le type de voiture et de circuit pour chaque mode. Sélectionnez "Voiture" ou "Circuit" et appuyez sur le bouton **OK** pour afficher les écrans ci-dessous.

VOITURE

Sélectionnez les paramètres de votre voiture dans le menu Paramètres de voiture.



CIRCUIT

Sélectionnez les paramètres du circuit dans le menu Paramètres de circuit.



COMMENCER

Commencez la course.

ÉCRAN PARAMÈTRES DE VOITURE

ADHÉRENCE

ADHÉRENCE

Plus le barre est remplie, plus l'adhérence est forte.

Sélectionnez la voiture que vous désirez utiliser.

ACCELERATION

Plus le barre est remplie, plus le niveau d'accélération est élevé.

VITESSE MAXI

Plus le barre est remplie, plus la vitesse maximale est élevée.

TA/TH

Automatique

La transmission automatique est recommandée pour les débutants.

Sélectionnez le type de transmission.

Boîte manuelle 4 vitesses

La transmission manuelle est recommandée pour les joueurs chevronnés.

GOMMES

TENDRE, ASSEZ TENDRE, NORMALES, ASSEZ DURES, DURES

Les gommes **TENDRES** offrent une meilleure adhérence tandis que les **DURES** offrent un meilleur contrôle des démarrages.

COULEUR

COULEUR

PERSONNALISÉE 1

COULEUR

PERSONNALISÉE 2

COULEUR

PERSONNALISÉE 3

Créez des couleurs personnalisées en modifiant le paramètre de couleur (voir p. 58).

HANDICAP

Ce paramètre est disponible en mode **Yves**. Sélectionnez "ON" pour augmenter la vitesse de la voiture qui est à la traîne.

Paramètre de Handicap

ECRAN PARAMETRES DE CIRCUIT

Sélectionnez l'un des objets ci-dessous pour faire apparaître l'écran de paramétrage correspondant. À l'aide des boutons **←** **→** modifiez le paramètre. Une fois le circuit paramétré, sélectionnez "On" et appuyez sur le bouton **○** pour retourner au menu de sélection.

BEST TIME

Permet de sélectionner un circuit.

BEST TIME AT TRACK

Le meilleur temps en tour pour ce circuit.

BEST TIME AT CIRCUT

Le meilleur temps pour ce circuit.

CIRCUIT LENGTH

La longueur de la course.

NB DE TOURS

Sélectionnez le nombre de tours pour la course. Selon le type de course et de circuit, le nombre de tours disponibles varie. Sélectionnez "Fixation" pour fixer le nombre de tours par défaut.

NB VOITURES

Permet de sélectionner le nombre de voitures apparaissant dans la course.

- En mode "Versus", sélectionnez "Player Only" (joueurs seulement) pour une partie entre deux joueurs.
- En mode "Course", le nombre de paramètres n'apparaît pas.

TYPE

Permet de sélectionner le type de course.

TYPE NORMAL

Course de type normal.

INVERSE

Course normale en sens inverse.

MIRROR

Vitesse miroir du type normal.

MIRROR INVERSE

Une version miroir du type inverse.

COURSE SIMPLE

Courrez contre des véhicules contrôlés par l'ordinateur et percez les points de contrôle avant que le temps imparti ne soit écoulé. Paramétrisez votre course depuis l'écran de sélection et commencez la course.

FIN DE LA PARTIE

Si le temps imparti est écoulé avant que vous n'ayez percé le point de contrôle, vous avez perdu !

Menu de sélection P-AR

Début de la partie

Menu de fin de course P-FG

INSCRIPTION

Après la course, si vous êtes classés parmi les 10 meilleurs du classement avec un nombre de tours paramétré sur "Fixation", vous pourrez saisir un pseudonyme de 1-16 lettres.



Sélectionner une lettre

Valeur

Effacer une lettre

CHAMPIONNAT

Quatre séries vous sont proposées (chaque série se compose de quatre courses), soit un total de 16 courses. Pour gagner le championnat, vous devez accumuler des points dans chaque course.

Sélectionnez les données que vous désirez effacer. Si c'est votre première partie, sélectionnez "NEW GAME" (NOUVELLE PARTIE) ou bien un nom de trois lettres.



GAGNER DES POINTS

Pour gagner des points, vous devez terminer une course.

BONUS DE CLASSEMENT

Gagnez des points en fonction de votre classement.

BONUS PREMIÈRE PLACE

Finissez en tête pendant un tour complet. C'est le meilleur moyen de remporter des points de bonus dès que vous franchissez le ligne d'arrivée.

BONUS MEILLEUR TOUR

Realisez le meilleur tour pour gagner 10 points.

Par	1er	2e	3ème	4e	5e
exemple :	30s	40	45s	50	55
	Min	30			
	sec.				

POINT FETE DE TOUR

CONSECUTIF

Finissez en tête pendant plusieurs tours consécutifs pour remporter des points supplémentaires. 1 point pour chaque tour consécutif.

par	1 tour	2 tours	3 tours
exemple :	10	20	30
	sec.		

CONDITIONS POUR TERMINER UNE SERIE

Rapportez-vous au tableau de droite pour connaître le rang minimum nécessaire pour passer à la série suivante.

SERIE 1	CHALLENGER CUP	1 ^{er} précédent
SERIE 2	STRONG RUMBLE	1 ^{er} précédent
SERIE 3	RIOT PARTY CUP	3 ^{es} précédents
SERIE 4	KING OF DAYTONA	3 ^{es} précédents

MENU

Après la course, l'écran de menu apparaît. Sélectionnez "Exit" (QUITTER) pour revenir à l'écran principal.

SÉLECTIONNER LA PARTIE

PARTIE BURNOUT

Appuyez à la fin de chaque série. Récupérez vos neurones sur une carte mémoire.

Passer à la course suivante. Voir un aperçu de la course.



CONTRE LA MONTRE

Une véritable course contre le temps ! A moins que vous n'ayez activé le paramètre Free Run (Course libre) dans les paramètres de course, vous devez passer le point de contrôle dans le temps imparti, sinon c'en est fini.

ECRAN DE SELECTION DE LA VOITURE FANTÔME

Régler les paramètres de la voiture fantôme.

Choisissez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran de sélection.

COMMENCER

Commencez la course.

CHOISIR DE LA VOITURE COURSE

Choisissez les données de voiture fantôme de la course précédente.

Cette option ne peut être sélectionnée si :

- c'est la première fois que vous sélectionnez le mode Course libre.
- vous avez choisi un circuit différent pour la course précédente.

CHARGER LA CARTE MÉMOIRE

Le menu de cette interface apparaît. Si des données de voiture fantôme ont été enregistrées sur votre carte mémoire, elles s'afficheront. Sélectionnez les données que vous désirez utiliser.

CHARGER LES DONNÉES FANTÔME

Chargez les données de voiture fantôme pour une sélection suivante.

EFFACER LES DONNÉES FANTÔME

Effacez les données de voiture fantôme et courrez avec votre seule voiture sur la piste.

Menu de sélection F105

Sélection
Voiture Fantôme

Début de la
partie

Menu de fin de
course F155



VERSUS

Mode 2 joueurs en écran partagé.

Après l'affichage du menu de sélection, sélectionnez "1PCAR" (VOITURE JOUEUR 1) pour choisir la voiture du Joueur 1 et "2PCAR" (VOITURE JOUEUR 2) pour choisir la voiture du Joueur 2. Vous pouvez ensuite commencer la course.

OPTION NOMBRE DE VOITURES

En mode Versus, vous avez le choix entre les options suivantes :

10 VOITURES

10 voitures participent à la course.

JOUEUR SEULEMENT

Seule les voitures des Joueur 1 et 2 participent à la course.



Menu de
sélection P48

Début de la
course

Menu de fin de
course P55

Joueur 1

Joueur 2

MENU PAUSE

Appuyez sur le bouton Start pendant une course ou un hijack pour afficher le menu Pause. Utilisez les touches ou la croix multidirectionnelle pour sélectionner un élément et validez à l'aide du bouton .

**ARRÊTER
RECOMMENCER**

Revenir à la pause
Recommencer la course
• uniquement pendant la course
• impossible dans certaines modes
Lorsque l'option Free Man (Course
libre) est sélectionnée, les modes
Echec le montre, choisissez
"Revenir" dans le menu Pause
pour terminer la course
• impossible pendant la course
Quitter le Patch et revenir au
MENU DE FIN DE COURSE
• uniquement pendant la pause
Revenir à l'écran titre

TERMINER

**QUITTER LE
PAUSE**

EXIT



MENU DE FIN DE COURSE

Le Menu de Fin de course s'affiche à la fin de chaque course. Sélectionnez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran principal.



RESCAVER

Permet de retarder la course.

SELECTION

Permet de revenir au menu de sélection.

SAUVEGARDER LE RALenti

Permet de sauvegarder le ralenti sur une carte mémoire.

RALENTI

Permet de voir un ralenti de la course.

SELECTIONNER UN PLATON

• seulement en mode Contre le moteur
Affiche l'écran de sélection de voiture
terminée.

SAUVEGARDER LE FAITON

• seulement en mode Contre le moteur
Sauvegarde le fichier de voiture terminée
depuis cette course.

SAUVEGARDE



L'écran de sélection des cartes mémoire affiche toutes les cartes mémoire connues. Sélectionnez la carte mémoire que vous souhaitez utiliser. Si la carte mémoire ne comporte plus suffisamment de blocs libres, vous devrez effacer les fichiers existants pour sauvegarder votre partie. Sélectionnez les fichiers à supprimer puis "YES" (OUI) lorsque l'écran de confirmation apparaît.

RÉSULTATS

Le menu de fin de course s'affiche à la fin de chaque course. Sélectionnez et validez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran principal.



Sélectionner un objet
Modifier
Faire défile les records



Changer le point de vue
Afficher le jeu



Pour des ralentis en mode Vidéo, utilisez les touches ou le croix directionnelle (↑) du volant pour passer d'un point de vue à l'autre. Appuyez sur le bouton 2 à l'écran partagé.



Afficher le jeu

OPTIONS

Permet de modifier les différents paramètres de la partie. Sélectionnez un objet pour afficher l'écran correspondant. Lorsque vous avez terminé vos réglages, sélectionnez et validez "OK" pour revenir au menu de sélection du jeu.



Remarque : pendant le paramétrage des options, appuyez sur le bouton pour annuler toute modification.

CONFIGURATION DU JEU

DIFFICULTÉ

Paramétrez le temps imparti pour franchir un point de contrôle.

AFFICHAGE DU TEMPS AU TEMPS

Sélectionnez "ON" pour afficher le temps au fur et à mesure de la course.

AFFICHAGE DU TEMPS PAR LIGNE DE FIN DE COURSE

Sélectionnez "ON" pour afficher la différence par rapport au meilleur temps.

TYPE DE VUE

Sélectionnez le type de vue par défaut.

STY

Sélectionnez une sortie de type Stereo ou Mono.

VOLUME SONORE

Réglez le volume de la musique.

VOLUME EFFETS SONORES

Réglez le volume des effets sonores.

TEXTURE

Écoutez la musique.

TEXTURE

Écoutez les effets sonores.

VIBRATION

Activez ou désactivez la Vibration Pack.

OK

Sauvegardez les paramètres et retournez au menu.

PARAMETRADE DE LA MANETTE

CONFIGURATION DE CLAVIER Permet de modifier la configuration des touches.

CALIBRAGE ANALOGIQUE Permet de régler les commandes analogiques. Paramètres: chargez bouton analogique et validez à l'aide du bouton **OK**.

COULEUR Permet de régler les commandes analogiques lorsqu'elles sont activées.

POUR Permet de régler les commandes analogiques lorsqu'elles sont sur minimum.

SÉLECTÉ Permet d'ajuster la sensibilité de la manette.



PARAMETRADE DE LA COULEUR DE VOITURE

SÉLECTIONNER Permet de sélectionner une voiture.

COULEUR Permet de sélectionner un fichier de couleur à pré-sélectionner.

PALETTE Permet de sélectionner la couleur que vous désirez changer.

CHARGE Permet de charger la couleur.

CHARGE Permet de régler l'intensité de la couleur.

CHARGE Permet de régler la couleur de la couleur.

CHARGE Permet de revenir aux paramètres par défaut.

CHARGE Permet de sauvegarder les réglages et de passer au menu de sélection des fichiers.



REGLAGE DE L'AFFICHAGE

Vous avez la possibilité de modifier la position de l'affichage. Utilisez le stick analogique pour lire les réglages et validez à l'aide du bouton **OK**. Appuyez sur le bouton **OK** pour valider. Appuyez sur la touche analogique **OK** pour valider la position d'affichage par défaut.

SAUVEGARDE/CHARGEMENT

SAUVEGARDE DES DONNÉES Permet de sauvegarder un fichier de jeu.

CHARGEMENT DES DONNÉES Permet de charger un fichier de jeu.



FICHIERS DE SAUVEGARDE

Voici les types de fichiers de sauvegarde créés dans ce jeu. Lorsque la Dremont est sous tension, en attendant de faire un sauvegarde, vous serez invité à en créer un. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour créer un fichier.

DONNÉES DE JEU

Contient les données de jeu: les Options et la mode Champ-Force.

DONNÉES DE RALENTI

Contient les données de ralenti.

DONNÉES FANTÔME

Contient les données de mode Ghosting la mémoire et les données fantôme.



DAYTONA CHF



DAYTONA RPO



DAYTONA GID

* Pour les données fantôme (en ralenti) vous devez disposer de 27 Mko minimum.

PAGE D'ACCUEIL

Pour voir les classements, consultez la page d'accueil de DAYTONA USA® 2001.

CLASSEMENT

Consultez les classements des quatre joueurs.

Si vous faites partie du classement, vous avez la possibilité d'imprimer votre place en ligne. Vous pouvez également télécharger des données de joueurs et les télécharger sur votre ordinateur.

Deux du classement :

Classement Super Star
Toutes courses pour chaque course en mode Course la mort avec le nombre du tour terminé sur "Finish".

Classement Million Star
Toutes courses pour chaque course en mode Course la mort en Course simple. Vous ne pouvez pas charger des données tant que vous ne l'avez pas.

- 1. Le contenu de la Page d'accueil sera mis à jour périodiquement. Sachez que le contenu peut être entièrement révisé.
- 2. Les fichiers de sauvegarde créés avec une console Dreamcast dont l'interface n'est pas stable, ne peuvent être chargés pour son classement. Si l'inscription de l'utilisateur n'est pas terminée, effacez tous les fichiers de sauvegarde de DAYTONA USA® 2001 et recommencez depuis le début.
- 3. Si vous désirez participer aux classements, la page d'accueil de DAYTONA USA® 2001 vous concernera également.
- 4. Le chargement des données sur Internet est possible depuis n'importe quel PC connecté au fichier de sauvegarde DAYTONA USA® 2001.

COMMANDES DU NAVIGATEUR INTERNET

Déplacer l'outil
Déplacer le curseur
Valider
Annuler
Navigation Internet

Siège directionnel
Droits multidirectionnels
GO

INFORMATIONS SUR LES CIRCUITS



Le International Speedway

Ce circuit est situé dans la capitale du jeu, Las Vegas. Très chic, il est destiné aux débutants.

Le Dreamer Canyon

Ce circuit s'étend à travers un paysage profond. Il est très riche d'un monde de phénomènes. De divers intermédiaires.



Le Six-Star Sport Galaxy

Avec un départ à Starlight Bridge, c'est le circuit le plus long de la série. Avec ses nombreux virages et sa longueur, il requiert beaucoup de technique.





Resort City

Ce circuit très technique encadre une île. Les dangers sont le brouillard et les rochers.

National Park Speedway

Implanté dans le plus grand parc d'attractions du monde, ce circuit combine virages et lignes droites.



Grand Prix

Dernier Original
Construit dans une forêt japonaise possible de feu, ce circuit est de forme ovale. Imite le train, il vous suffit de s'accrocher à la route et de mettre les gaz !



Mr. Mr. Mr.

Dernier Original
Circuit construit sur un marais, se composant d'une série de courbes, puis d'une longue ligne droite. L'objectif : appuyer sur le champion !

Marshall Lake

Dernier Original
Circuit en forme de 8. Sa grande particularité réside dans le dernier virage.



INFORMATIONEN SUR LES VOITURES



HORNET

Cette voiture possède un bon compromis du point de vue de l'adhérence, de l'accélération et de la vitesse max. Elle convient pour tous les types de circuits.



GRASSHOPPER

Cette voiture a la meilleure adhérence mais son accélération et sa vitesse maximale sont moins bonnes. En cas de doute, vous pouvez toujours récupérer la maîtrise du véhicule.



FALCON

Une voiture bien équilibrée qui vous fera le tour. Adhérence moyenne.



LIGHTNING

Cette voiture possède une très bonne accélération ainsi qu'une vitesse maximale élevée mais son adhérence est faible. Manipulable en ligne droite, elle est difficilement contrôlable dans les virages.



Votre Dank, dass Sie DAYTONA USA 2001 gekauft haben. Bitte beachten Sie, dass diese Software ausschließlich für den Gebrauch mit der Dreamcast-Konsole bestimmt ist. Lesen Sie daher bitte sorgfältig genau durch, bevor Sie zu spielen beginnen.

Steuerung	56	VS-Kampf	75
Spielformate	58	Rekord	80
Vor dem Start	70	Replay	80
Main Select	72	Optionen	81
Einzel-Rennen	76	Homepage	84
Meisterschaft	78	Streckeninformation	86
Time Attack	77	Wagen-Information	88

DAYTONA USA 2001 ist ein Speicherspiel. Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur für die Dreamcast-Konsole bestimmt ist. Lesen Sie daher bitte sorgfältig genau durch, bevor Sie zu spielen beginnen.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für einen oder zwei Spieler. Für ein-Ecks-Spiel schließen Sie einen Controller an den Controller-Port A an. Für ein Zwei-Spieler-Spiel schließen Sie die Controller an die Ports A und B an.

DREAMCAST CONTROLLER



Menü-Steuerung	<p>Cursor bewegen Bestätigen Abbrechen/Zum vorigen Bildschirm zurück Anhalten</p>	
Spiel-Steuerung	<p>Spiel-Start/Pause Lenken Durchschalten Bremsen Kamerawinkel wechseln Gang (nur bei manuellen Getriebe)</p>	<p>Start-Taste Analog-Stick 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</p>

Um jede Zeit während des Spiels zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig und die Start-Taste am Dreamcast-Controller.

- Die Steuerung, die hier erklärt wird, entspricht der Grundeinstellung.
- Benutzen Sie die analogen Teile des Dreamcast-Controllers oder des Race-Controllers (hier grau hinterlegt), während Sie die Dreamcast-Steuerung benutzen. Das könnte den Erlernungsprozess des Controllers etwas und zu fehlerhaften Fahrern.

RACE-CONTROLLER (optional erhältlich)



Menü-Steuerung	<p>Cursor bewegen Bestätigen Abbrechen/Zum vorigen Bildschirm zurück Anhalten</p>	
Spiel-Steuerung	<p>Spiel-Start/Pause Lenken Durchschalten Bremsen Kamerawinkel wechseln Gang (nur bei manuellen Getriebe)</p>	<p>Start-Taste Analog-Stick 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</p>

Um jederzeit während des Spiels zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig und die Start-Taste am Race-Controller.

VIBRATION PACK (optional erhältlich)

DAYTONA USA 2003 mit dem Vibration Pack kompatibel. Stecken Sie den Vibration Pack in den Erweiterungsanschluss 2 des Ematic-act-Controllers. Bitte beachten Sie, Der Vibration Pack kann nicht mit dem Race-Controller benutzt werden.



SPIELANZEIGE

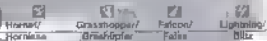


ICONS

SPIELERKARTEN- ICONS



AUTO-ICONS



* Die Fahrzeug-Icons werden auf 3. 60. reduziert.

① aktuelle Runde/Gesamt-Rundenzahl

② Rundenzeit

③ Zeitlimit

④ Oben: Drehzahlmesser
Unten: Tachometer
Rechts: Gang

⑤ Position/Autzahl der Wagen

⑥ Verkehrs-Anzeige

⑦ Zeitunterschied zur schnellsten Runde
* Im Meisterschafts-Modus werden die Bonus-Punkte angezeigt

⑧ Strecke ⑨ Spieler-Wagen ⑩ Führender Wagen,
V5-Kampf: ⑪ Spieler 1 ⑫ Spieler 2

⑬ Oben: Schnellste Runde
Mitte: Gesamt-Rekord (schnellste Gesamtzeit)
Unten: Aktuelle Rundenzeit

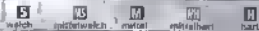
Gangschaltung



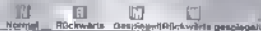
STEUER-ICONS



WADEN- ICONS



STRAßENST.77- ICONS



VOR DEM START

SPEICHERKARTEN-BILDSCHIRM

Im die Dreierkraft eingetragene, erscheint der Speicherkarten-Bildschirm. Spüren Sie zum ersten Mal, wenn Ihnen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und erstellen Sie eine Spielstanddatei.



Haben Sie bereits einen Spielstand, wird der Inhalt des Datel angezeigt. Überprüfen Sie diesen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.



MODUSAUSWAHL-MENU

Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, drücken Sie die Start-Taste. Das Modusauswahl-Menu wird angezeigt. Wählen Sie einen Spielmodus.



MODI

**SINGLE RACE
(EINZEL-
RENNEN)**

S. 76

Fahren Sie gegen Computer-gegner und passieren Sie die Checkpoints bevor der Zeit-Gauntlet ausgeteilt ist.

**CHAMPIONSHIP
(MEISTERS-
CHAFT)**

S. 78

Es gibt vier Serien. Jede ist in jeder Serie vier Rennen, in denen Sie gegeneinander kämpfen, also insgesamt 16 Rennen. Machen Sie Punkte in jeder Rennen und gewinnen Sie die Meisterschaft.

**TIME
ATTACK**

S. 77

Ein Kartoffel um die beste Zeit. Hier können Sie auch gegen einen 'Ghost Car' antreten.

**VS BATTLE
(VS-KAMPF)**

S. 78

Schließen Sie Charaktere an die Piste A und B an, wenn Sie Ihr eigenes Fahrzeug gegen deren menschlichen Gegner fahren wollen.

**RECORDS
(REKORDE)**

S. 80

Schauen Sie die Rekorde und die Ranglisten für jede Spielkarte an.

REPLAY

S. 80

Schauen Sie sich vergangene Rennen an.

**OPTIONS
(OPTIONEN)**

S. 81

Passen Sie die verschiedenen Einstellungungen an.

HOME PAGE

S. 81

Wählen Sie sich Teil der DAYTONA USA 2001 Homepage an und gehen Sie die Ranglisten.

MAIN SELECT (HAUPTMENU)



In jedem Modus können Sie vor dem Rennen Ihren Wagen und die Strecke auswählen. Wählen Sie "Car" (Wagen) oder "Course" (Strecke) und drücken Sie **[X]** um zu den folgenden Bildschirmen zu gelangen.

CAR - WAGEN

Wählen Sie die Wagen-Einstellung, die Sie benutzen möchten, aus dem Car-Settings-Menü.



COURSE - STRECKE

Wählen Sie die Streckeneinstellung, die Sie benutzen möchten, aus dem Course-Settings-Menü.



START

Starten Sie das Rennen.

WAGENEINSTELLUNGEN

SELECT - AUSWÄHLEN

Wählen Sie den Wagen, den Sie fahren wollen.

GRIP

Je höher die Anzeige, desto größer der Grip.

ACCELERATION

Je höher die Anzeige, desto größer die Beschleunigung.

HIGHEST SPEED

Je höher die Anzeige, desto höher die Höchstgeschwindigkeit.

SHIFT

Wählen Sie die Getriebe-Art.

Automatic

Für Anfänger empfohlen. Wir empfehlen das Automatische Getriebe.

Manual-4

Das manuelle Getriebe empfehlen wir fortgeschrittenen Spielern.

TIRES - REIFEN

Wählen Sie, welche Reifen Sie benutzen wollen.

SOFT **MIDDLE** **MID** **MID-HARD** **HARD**

Wählen Sie den Reifentyp, der am besten zu Ihrem Fahrzeug passt. **HARD** bietet den besten Grip.

COLOR - FARBE

Wählen Sie die Farbe des Wagens.

CUSTOM COLOR 1 **CUSTOM COLOR 2** **CUSTOM COLOR 3**

Erstellen Sie eigene Farben! Wählen Sie die Car-Color-Einstellung anpassen (s. S. 82).

HANDICAP

Einstellung des Handicaps.

Stellt den Vorrang-Modus zur Verfügung. Wählen Sie "On" ein, um die Geschwindigkeit der konkurrierenden Wagen zu erhöhen.

COURSE SETTING-BILDSCHIRM

Wählen Sie einen der unten angegebenen Punkte aus, dann wird der Einstellungsbildschirm für diesen Punkt angezeigt. Mit **OK** setzen Sie die Einstellung an. Wenn Sie die Strecke fertig eingestellt haben, gehen Sie auf **OK** und drücken Sie **Q**, um zur Haupt-Auswahl zurück zu gelangen.

SELEKT - AUSWÄHLEN	FASTEST LAP (SCHNELLSTE RUNDE)	BEST TIME (BESTE ZEIT)	CIRCUIT LENGTH (STRECKENLÄNGE)
Wählen Sie eine Strecke aus.	Die beste Rundenzahl auf dieser Strecke.	Die beste Gesamtzeit für diese Strecke.	Die Länge der Strecke.

LAP - RUNDE

Wählen Sie, wie viele Runden ein Rennen haben soll. Abhängig von der Strecke und dem Typ des Rennens stehen unterschiedlich viele Runden zur Auswahl. Wählen Sie "Fraction", wenn Sie die Standard-Rundenzahl will.

ENTRY CAR

Wählen Sie die Art der Wagen im Rennen.

- Im VS-Battle-Modus wählen Sie mit "Player Only" (nur Spieler) einen Kampf zwischen zwei Spielern und ohne Computer-Gegner.
- Im Time Attack-Modus wird diese Einstellung nicht angezeigt.

TYPE

Wählen Sie den Typ der Strecke.

NORMAL TYPE
Normaler Typ.

REVERSE - RÜCKWÄRTS
Strecke in umgekehrter Richtung.

MINOR - SPIEGEL
Gespiegelte Version der normalen Strecke.

MINOR REVERSE
Gespiegelte Strecke, rückwärts.

SINGLE RACE (EINZEL-RENNEN)

Rennen Sie gegen computergesteuerte Wagen an und passieren Sie die Checkpoints, ehe das Zeitlimit erschöpft ist. Passen Sie die Streckeneinstellungen in Main Select Menü an und starten Sie das Rennen.

Hauptmenü
3.73

Spieler 1

Erste der
Rennens. 3.73

STARTAUFLAUF

GAME OVER

Begegnung die Uhr Null, wenn Sie zwei Checkpoint verpassen. Ist das Spiel vorbei - Game Over!

NAME ENTRY (NAME EINTRAGEN)

Wenn Sie sich einen Rang unter den besten Racer eintragen wollen und die Rundenzahl auf "Fraction" gesetzt ist, können Sie Ihren Namen mit bis zu 16 Buchstaben eingeben.



Buchstaben
auswählen

Buchstaben
eintragen

Buchstaben
löschen

Buchstaben
löschen

CHAMPIONSHIP (MEISTERSCHAFT)

Es können an vier Serien vier Rennen pro Serie ansetzen, also insgesamt 16 Rennen. Berechnen Sie Punkte in jedem Rennen und gewinnen Sie die Meisterschaft.

Wenn Sie den Spielstand, den Sie verwenden möchten, wählen Sie zu vorher Spielzeit, gehen Sie auf NEW GAME (Neuer Spiel) und geben Sie Ihren Namen mit bis zu 16 Buchstaben an.



PUNKTE MACHEN

PLATZIERUNGS-PUNKTE
Verdienen Sie sich Punkte durch eine gute Platzierung.

Beispiel: 1. 80 2. 50
3. 40 4. 30
5. 20
und so weiter

FÜHRUNGS-PUNKTE
Bleiben Sie eine ganze Runde lang in Führung. Sobald Sie die Ziellinie überqueren, bekommen Sie Bonus-Punkte.

FÖRDERES-PUNKTE IN POLE
Wenn Sie in mehreren aufeinanderfolgenden Runden in Führung liegen, bekommen Sie für jede Runde einen Extra-Punkt.

KOMMENLEISTEN-PUNKTE
Sie bekommen 10 Punkte, wenn Sie die beste Rundenszeit aufstellen.

Beispiel: 8 Runden: 1 Punkt
8 Runden: 2 Punkt
und so weiter

SO BEENDEN SIE EINE SERIE MIT ERFOLG

In der Tabelle rechts finden Sie, welchen Rang Sie mindestens erreichen müssen, um in die nächste Serie zu gelangen.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	Top 8
SERIE 2	STONING HUMPHREY	Top 8
SERIE 3	FOOT PARTY CUP	Top 8
SERIE 4	RING OF DYNAMO	Top 8

MENU

Wählt über Pfeilen erscheint die Menü-Übersicht. Wählen und bestätigen Sie mit **EXIT** um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

NEW SYSTEM

PLACEITS SPIEL

EXIT

Erreichen Sie eine neue Serie. Speichern Sie die Ergebnisse auf der **Scoreboard**. Gehen Sie zum nächsten Rennen. Schauen Sie das Rennen live.

TIME ATTACK

Ein Rennen gegen die Zeit. Wenn Sie in der Strecken-Einstellung nicht das Free Run-Setting ausgewählt haben, müssen Sie die Checkpoints innerhalb des Zeitlimits passieren, oder das Spiel ist vorbei.

GHOST CAR-AUSWAHLBILDSCHIRM

Wählen Sie die Ghost Car-Einstellungen aus. Wählen und bestätigen Sie **EXIT**, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

START

Starten Sie das Rennen.

LAST RACING DATA - DATEN VOM LETZTEN SPIEL VERWENDEN

- Wählen Sie die Ghost Car-Daten aus dem letzten Rennen.
- Kann nicht angewählt werden, wenn:
- Sie zum ersten Mal den Time Attack-Modus wählen.
- Sie im vorigen Rennen eine andere Strecke benutzt haben.

LAST MEMORY CARD - SPEICHERKARTE LEESEN

Das Memory Card-Menü wird angezeigt. Sind auf der Speicherkarte Ghost Car-Daten gespeichert, werden sie angezeigt. Wählen Sie die Daten, die Sie benutzen wollen.

LAST CAR DATA - LETZTE-DATEN LADEN

Laden Sie Ghost Car-Daten aus einer vorbereiteten Karte.

RESET CLEAR - GHOST LÖSCHEN

Löschen Sie die Ghost Car-Daten und fahren Sie mit neuem Spiel und neuer Strecke.

Hauptmenü
\$ 77

Ghost Car-
Auswahl

Speichern

Ende des
Rennens \$ 78

Wählen Sie das
Spiel

Starten Sie das
Rennen

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

Wählen Sie die
Daten

VS BATTLE (VS-KAMPE)

Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm.
Wenn das Hauptmenü angezeigt wird, gehen Sie auf 1PCAR, um den Wagen für Spieler 1 auszuwählen. Mit 2PCAR wählen Sie den Wagen für Spieler 2. Starten Sie das Rennen, nachdem Sie die Bildschirm-Einstellungen beendet haben.

ENTRY CAR-OPTION

Im VS-Kampf können Sie folgende Wagen-Optionen auswählen:

ENTRY CAR 10

Es nehmen 10 Wagen am Rennen teil.

PLAYER ONLY

Nur die Wagen von Spieler 1 und 2 nehmen am Rennen teil.

Main Select
F24

Speicher

Ende des
Rennens F78



PAUSE-MENÜ

Drücken Sie die Start-Taste während des Spiels/Replays, um das Pause-Menü anzuzeigen. Mit \blacktriangle wählen Sie einen Menüpunkt und bestätigen mit \bullet .



CANCEL
RESTART

FRESH

REPLAY EXIT

EXIT

Zurück ins Spiel
Rennen neu starten
• nur während des Rennens
• wird in einigen Fällen nicht
angezeigt
• im Time Attack-Modus die Option
„Free Run aktivieren“, wählen Sie
„Fresh“ aus dem Pause-Menü, um
das Rennen zu beenden,
• ohne während des Rennens
Replay beenden und zurück zum
RACE END MENÜ,
• nur während des Replays
Zurück zum Testbildschirm

RACE END-MENÜ

Das Race End-Menü wird am Ende eines jeden Rennens angezeigt. Wählen und bestätigen Sie EKT, um zum Testbildschirm zurückzukehren.



RETRY • JEDER VERSUCH

Das Rennen noch einmal versuchen.

MAIN SELECT • HAUPTMENÜ

Zurück zum Hauptmenü.

REPLAY SAVE • REPLAY SPEICHERN

Speichern Sie das Replay auf einer Speicherkarte.

REPLAY

Replay des Rennens anschauen.

FIRST SELECT • FIRST-ANSCHAU

erster im Time Attack-Modus

Zeigt den Druck Car-Auswahl-
Bildschirm an

FIRST SAVE

erster im Free Attack-Modus

Speichern Sie die Grand-GP-Daten aus
diesem Rennen.

SAVING • SPEICHERN



Der Speicherkarten-Auswahl-Bildschirm zeigt alle angeschlossenen Speicherkarten an. Wählen Sie die Speicherkarte aus, die Sie verwenden wollen. Sind nicht genügend freie Blöcke auf der Speicherkarte, müssen Sie bestehende Daten löschen, um neue speichern zu können. Wählen Sie die Daten, die Sie löschen wollen, und wählen und bestätigen Sie YES. Ist, wenn der Bestätigungsbildschirm erscheint.

RECORDS (REKORDE)

Das Race End-Menü erscheint am Ende eines jeden Rennens. Wählen und bestätigen Sie EXIT, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.



Auswahl	↔	+/-
Wechseln	↔	Limit
Besten	↔	Limit

REPLAY

Sehen Sie sich gespeicherte Replays an. Wählen Sie die Data, die Sie sehen wollen, auf dem Memory Card-Auswahlbildschirm aus. Wenn Sie das Replay über den wollen, drücken Sie die Start-Taste, um das Replay-Menü anzuzeigen, wählen Sie REPLAY ENT und drücken Sie **ENTER**.



Unvollständiges
Replay

Freigelegte Replays	↔	Limit
Freigelegte Replays	↔	Limit



Bei VR-Kampf-Replays können Sie mit **ENTER** (+/-) auf dem Race Controller von der Spieler 1-/Spieler 2-Ansicht zum gegnerischen Bildschirm wechseln.

OPTIONEN

Wählen Sie verschiedene Spielereinstellungen an. Wählen Sie einen Punkt an, so wird der entsprechende Einstellungsbildschirm angezeigt. Machen Sie die Einstellungen, wählen und bestätigen Sie OK, um zum Hauptauswahl-Menü zurückzukehren.



Anmerkung: Wenn Sie Optionen einstellen, können Sie mit **ENTER** die vorgenommenen Einstellungen zurücksetzen.

SPIELKONFIGURATION

DIFFICULTY - SCHWIERIGKEIT	Stellen Sie ein, wieviel Zeit Sie haben, um die Checkpoints zu passieren.
LAP TIME DISPLAY - RUNDENZEITANZEIGE	Wählen Sie OFF, um beim Rennen die Rundenzeit zu sehen.
RECORD LAP TIME DISPLAY	Wählen Sie OFF, um den Zeitunterschied zur nächsten Runde zu sehen.
VIEW TYPE - ANSICHT	Wählen Sie die Standard-Ansicht.
SOUND - SCHALL	Wählen Sie zwischen Stereo und Mono.
SOUND EFFECT - SCHALLSTEFFE	Passen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik (Background music, BGM) an.
3D SOUND - 3D-SCHALLSTEFFE	Passen Sie die Lautstärke der Soundeffekte (SE) an.
BGM BGM	Hören Sie sich die Hintergrundmusik an.
SE SE	Hören Sie sich die Soundeffekte an.
VIBRATION	Schalten Sie den Vibration Pack an oder aus.
RESET	Speichern Sie Ihre Einstellungen und kehren Sie zum Hauptauswahl-Menü zurück.

SPIELER-CONTROLLER-EINSTELLUNGEN

**LEFT CONTROL -
LEFT-CONTROLLER**

Passen Sie die Tastenkonfiguration an.

**ANALOG CALIBRATION -
ANALOG-KALIBRIERUNG**

Kalibrieren Sie die Analog-Steuerung.
Bereitigen Sie das jeweilige Analog-
Steuermodul zum Einstellen und
bestätigen Sie mit **OK**.

ANALOG

Stellen Sie ein, wann die
Analog-Steuerung greift.

ANALOG

Stellen Sie ein, wann die Analog-
Steuerung den maximalen Effekt
erreicht.

SENSITIVITY

Stellen Sie die Empfindlichkeit
der Lenkung ein.



EINSTELLEN DER WAGENFARBE

SELECT - ANWAHL

Wählen Sie einen Wagen.

COLOR - FARBE

Wählen Sie eine spezifische Farb-Detail.

PALETTE

Wählen Sie die Farbe, die Sie ändern wollen.

PRE - FARBEN

Ändern Sie die Farbe.

IMAGE - SCHATTEN

Stellen Sie die Intensität der Farbe ein.

SHADE - TON

Stellen Sie ein, wie dunkel die Farbe ist.

RECALL

Bringen Sie die Einstellungen zurück.

EXIT

Speichern Sie Ihre Einstellungen und kehren Sie zum
Content-Main-Menü.



ADJUST DISPLAY - DISPLAY ANPASSEN

Sie können die Position des Displays anpassen. Mit dem Analog-Stick nehmen Sie die
Einstellung vor und bestätigen mit **OK**. Drücken Sie **ESC**, um die Einstellung abzubrechen.
Mit **OK** bringen Sie das Display wieder in die Grundposition.

SAVE/LOAD - SPEICHERN/LADEN

SAVE - SICHEN SPCHEIN

Speichern Sie einen Spielstand.

LOAD - LADEN - WARTEN LADEN

Laden Sie einen Spielstand.



DATEIEN SPEICHERN

Welche Speicherdateien in diesem Spiel benutzt werden, sehen Sie in der Liste unten.
Wenn die Druck Taste eingeschaltet wird und Sie keine Speicherdatei haben, werden Sie
gefragt, ob Sie eine erstellen wollen oder nicht. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf
der Bildschirm.

PLAYER

Drücken Sie die Taste
Optionen und den
Wasserschalt-/Modus.

REPLAY-DATEN

Erneut Replay-Daten.

LAST CAR-DATEN

Erhalten die Spielstände für
den letzten Abgang-Moment
und Einzel-Car-Daten.



DAYTONA_CNF



DAYTONA_R00



DAYTONA_C00

Für Replay- oder Einzel-Car-Daten brauchen Sie mindestens 22 freie Speicherplätze.

HOMEPAGE

Gehen Sie auf die DAYTONA USA® 2001-Homepage und sehen Sie sich die Ranglisten an.

RANKING (RANGLISTE)

Sehen Sie sich die Position anderer Spieler in der Rangliste an.

Sind Ihre Rekorde gut genug für eine Platzierung. Können Sie im ins Netz stellen. Sie können auch Replays und Ghost Car-Daten hoch-herunterladen.

Angaben zu den Ranglisten

Schüler Standard-Rangliste - Standard-Rangliste

Reinholden Sie jede Strecke im Team Attack-Modus mit Standard-Rangliste (Standard).

Full-Team Ranking - Standard-Rangliste
Reinholden Sie jede Strecke im Team Attack-Modus mit Full-Team-Rangliste. Sie können hier auch Ghost Car nach Replays-Daten hochladen.

- Die Rangliste der Homepage wird von Zeit zu Zeit aktualisiert. Bitte beachten Sie, dass die Seite sogar komplett erneuert werden kann.
- Es können keine Spielzeiten in die Ranglisten gemeldet werden, wenn sie von einer Online-Motiv-Kommode stammen, deren User-Registrierung nicht abgeschlossen wurde. Haben Sie die User-Registrierung nicht durchgeführt, werden Sie bitte als DAYTONA USA® 2001-Dassess und fangen Sie nach einmal ganz von vorne an.
- Wenn Sie bei den Ranglisten entdecken möchten, lesen Sie bitte auch die DAYTONA USA® 2001-Homepage.
- Die können Daten von jedem VM ins Netz stellen. Das ist die DAYTONA USA® 2001-Gewinnliste enthält.

WEB-BROWSER-STEUERUNG

Suchen (Aufw.)
Cursus bewegen
Bestätigen
Abbrechen
Web-Navigation

Angabe-Slice
Strecke
D
D
D D

STRECKENINFORMATION

1. First Street Speedway

Liegt im Dorado der Snakes in Las Vegas. Gut ausgestattet und für Anfänger geeignet.



2. Riverside Canyon

Wird durch einen tiefen Canyon. Die Strecke hat zwei Namen: von einem amerikanischen verfeinerten Dinosaurier, dessen Schwanzspitze ist.



3. Sea-View Street Stadium

Findet bei der Eitelight Straße an und ist die längste Strecke der Serie. Die vielen engen Kurven machen eine technisch perfekte Fahrweise erforderlich.





DC Desert City

Diese eher technische Strecke führt von einer Gasse herum. Die Fahnen werden von bunten Ballons begrüßt.

Madison Park Speedway

Liegt im größten Vergnügungspark der Welt. Enthält eine Mischung aus Kurven und Geraden.



DC Circle Rider

Dinner-Original
Liegt in einem Wald, in dem es überall Felsen gegeben haben soll. Eine ovale Strecke. Wird breiter. Einfach Vorfreude geben und ist in den Wäldchen.



DC Die die Fähr

Dinner-Original
Eine Strecke in einem Sumpfgebiet. Besteht aus einer Serie von Kurven und dann einer langen Geraden. Für diese Strecke ist gute Beschleunigung notwendig.

Wendy Lake

Dinner-Original
Eine Strecke in Achterform. Der schwierigste Teil ist die letzte Gerade.



WAGEN-INFORMATION



HORNET (HORNISSE)

Zeichnet sich aus durch eine gute Balance zwischen Grip, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Geeignet für alle Strecken.



GRASSHOPPER (GRASHÜPFER)

Hat den besten Grip von allen Wagen, beschleunigt aber nicht besonders gut und hat eine geringere Höchstgeschwindigkeit. Muss sich mit Drit- bis vierter Reihe zufriedenstellen.



FALCON (FALKE)

Ausgezeichnet mit gutem Grip. Sehr leicht zu kontrollieren.



LIGHTNING (BLITZ)

Beschleunigt sehr stark, hat die niedrigste Höchstgeschwindigkeit, aber wenig Grip. Auf Geraden unschlagbar, aber in den Kurven schwierig handhabbar.



Drücken Sie schnell DAYTONA USA® 2001. Remember that this software is distributed exclusively for the console Drivacast. Lea del contenido de este manual de instrucciones antes de jugar.

Controles	90	Modo VS Battle	102
Parámetros del juego	92	Records	104
Inicio	94	Replay	104
Main Select	96	Options	105
Modo Single Race	98	Homepage	108
Modo Championship	99	Los detalles	109
Modo Time Attack	101	Los coches	112

DAYTONA USA® 2001 es compatible con una tarjeta de memoria. La unidad Visual Memory (VM) se vende por separado. Para más información acerca de los archivos de partida, consulte el párrafo 107. No desconecte la conexión ni extraiga la tarjeta de memoria al mundo de control si cualquier otro jugador interviene guardando una partida.

CONTROLES

Este es un juego para uno o dos jugadores. Para que juegues en jugador conecta el mando de control al puerto del mundo A. Para que juegues dos jugadores, conecta los mandos de control a los puertos del mundo A y B.

DREAMCAST CONTROLLER



Controler del mundo	Mover cursor Aceptar Cancelar / Volver a la pantalla anterior Ajustar	
Controler del juego	Iniciar partida + Pausa Dirección Acelerar Frenar Cambiar ángulo de la cámara Marchas (pulsar ++ y transmisión manual)	Botón START Botón analógico Frenos Dirección Cambio trasero

Para regresar a la pantalla de presentación pulsa (R) una vez tardado, también puedes presionar (L) con los botones (L) (R) (L) (R) al como al botón START.

- Los controles diseñados en este manual corresponden a la configuración predeterminada del mando de control.
- Los botones marca las partes analógicas (aparecen en el control) (pulsar) del mundo de control y del mundo de juego, también la unidad Direcciona. Si lo haces puedes provocar un fallo en el proceso de inicio del mundo de control que puede resultar en un mal funcionamiento cuando se juega.

RACE CONTROLLER (no vende por separado)



Controler del mundo	Mover cursor Aceptar Cancelar / Volver a la pantalla anterior Ajustar	
Controler del juego	Iniciar partida / Pausa Dirección + Acelerar Frenar Cambiar ángulo de la cámara Marchas (pulsar ++ en transmisión manual)	Botón START Botón analógico Cambio Dirección Cambio trasero

Para regresar a la pantalla de presentación durante una partida, también puedes presionar (L) con los botones (L) (R) (L) (R) al como al botón START del volante.

VIBRATION PACK (no vende por separado)

WYTHONA USA © 2001 es distribuido con el periférico Vibration Pack. Conócelo en el cuarto de exposición 2 del mundo de control. Vibration Pack. El periférico Race Controller no es compatible con el periférico Vibration Pack.



PANTALLA DEL JUEGO

SINGLE RACE



CHAMPIONSHIP



TIME ATTACK

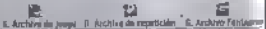


VS RALLY



ICONOS

ICONOS DE LA
TRANSFERENCIA DE DATOS



ICONOS DE
CONJUNTO



Para obtener más información sobre los iconos de los vehículos, consulte la página 106.

- Vuelta actual / Número total de vueltas
- Tiempo de la vuelta
- Límite de tiempo
- Parte superior: Tacómetro Parte inferior: Velocímetro Dirección: Marcha
- Posición / Número de coches
- Tráfico
- Diferencia de tiempo con la vuelta más rápida
→ En el modo Championship (Campeonato) se muestran los puntos de clasificación.
- Corto ● Coche del jugador ● Coche en cabeza, Modo VS Battle ● Jugador 1 ● Jugador 2
- Parte superior: Vuelta más rápida Centro: Tiempo total (mejor tiempo total) Parte inferior: Tiempo actual de la vuelta

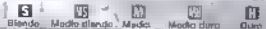
TRANSMISIÓN



ICONOS DE
TRANSMISIÓN



ICONOS DE LOS
ARMATOS



ICONOS DEL
TIPO DE
CAMERA



INICIO

PANTALLA DE LA TARJETA DE MEMORIA

Cuando enciendas la consola, aparecerá la pantalla de selección de juegos. En la primera vez que juegas, sigue las instrucciones sobre cómo crear un archivo para guardar las partidas.



Si ya has creado este archivo, aparecerá el contenido del juego. Conquistar el contenido del archivo antes de empezar a jugar.



SELECCIÓN DEL MODO

Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa el botón START para acceder al menú de selección del modo (Mode Select) y selecciona el modo en el que deseas jugar.



MODOS

SINGLE RACE

página 99

Corre una sola carrera controlada por la consola y cruza los puntos de control antes de que se agote el tiempo.

CHAMPIONSHIP

página 97

Este modo se compone de cuatro series (carreras) de 18 segundos cada una. Un total de 18 carreras en las que tendrás que cruzar los puntos de control antes de que se agote el tiempo.

TIME ATTACK

página 101

Una sola carrera controlada por la consola y cruza los puntos de control antes de que se agote el tiempo.

VS BATTLE

página 102

Conecta dos mandos de control a los puertos del mando A y B y selección un duelo entre dos jugadores en pantalla partida.

RECORDS

página 104

Consulta los récords y las clasificaciones en cada modo.

REPLAY

página 104

Este modo se utiliza para ver las carreras y las clasificaciones.

OPTIONS

página 105

Modifica la configuración de las opciones del juego.

HOME PAGE

página 100

Ve a la página principal de DAYTONA USA 1991 y a continuación a la pantalla de inicio.

MAIN SELECT



Desde esta pantalla podrás seleccionar el coche y el circuito que vas a utilizar en una carrera. Selecciona "Car" (Coche) o "Course" (Circuito) y pulsa el botón de para acceder a las siguientes pantallas.

CAR

Elige la configuración del coche en el menú Car Settings.



COURSE

Elige la configuración del circuito en el menú Course Settings.



START

Empieza el carrera.

MENU CAR SETTING

SELECT

Selecciona el coche que deseas usar.

GEAR

Cuanto mayor sea el indicador, mayor adherencia.

ACCELERATION

Cuanto mayor sea el indicador, mayor nivel de aceleración.

MAX SPEED

Cuanto mayor sea el indicador, mayor velocidad máxima posible.

AT/MT

Selecciona la transmisión.

Automatic

La transmisión automática es recomendable para principiantes.

Manual (4 marchas)

La transmisión manual es recomendable para jugadores expertos.

TIRE

Selecciona los neumáticos que deseas utilizar.

SOFT

(Blando)

MEDIUM SOFT

(Medio Blando)

MEDIUM

(Medio)

MEDIUM HARD

(Medio Duro)

HARD

(Duro)

Los neumáticos blandos aportan mayor adherencia, mientras que los duros permiten un mayor nivel de aceleración.

COLOR

Selecciona el color del coche.

CUSTOM COLOR 1

CUSTOM COLOR 2

CUSTOM COLOR 3

Personaliza tu coche ajustando los colores de acuerdo a las opciones de color para el coche. (Consulta la página 108)

HANDICAP

Configuración de Handicaps.

Aparece en el modo VS Battle (Experimentos). Actívalo para reducir la velocidad del coche que vaya perdiendo.

COURSE SETTING

Para configurar el carrera, selecciona una de las opciones que aparecen a continuación y accede a la pantalla de configuración correspondiente. Utiliza **←→** para ajustar la configuración. Cuando hayas acabado, selecciona **OK** y pulsa el botón **⏏** para volver al menú principal (**Main Select**).

SELECT

Selecciona un perfil.

FASTEST LAP

La vuelta más rápida registrada en ese circuito.

BEST TIME

El mejor tiempo registrado en ese circuito.

CIRCUIT LENGTH

La longitud del circuito.

LAP

Selecciona el número de vueltas que quieras realizar. Dependiendo del circuito y del tipo de carrera, varará el número de vueltas disponibles. Selecciona **Full Lap (Fty)** para activar el número de vueltas predeterminado.

ENTRY CAR

Selecciona el número de coches que participarán en la carrera.

- En el modo **VS Battle (Enfrentamiento)**, selecciona **Player Only** para que sólo participen en la carrera los dos jugadores.
- En el modo **Time Attack (Contrarreloj)**, no aparecerá esta pantalla.

TYPE

Selecciona el tipo de carrera.

NORMAL TYPE

Recorrido normal.

REVERSE

Recorrido normal en sentido contrario.

ALTERNATE

Recorrido normal pero en el sentido inverso.

ALTERNATE REVERSE

Recorrido en sentido contrario y en modo inverso.

SINGLE RACE

En este modo de Carrera tendrás que enfrentarte a coches controlados por la consola y atravesar los puntos de control antes de que se agote el tiempo. Configura las opciones de la carrera en el menú principal y ponte en marcha.

Main Select
Pag. 98

Game Start

Race End
Menu Pag. 105

GAME OVER

Se agota el tiempo antes de que atravieses el control fin de la partida.

NAME ENTRY

Tras la carrera, si figuras entre los 10 primeros y el número de vueltas está establecido en **Full Lap (Fty)**, podrás introducir tu nombre introduciendo un máximo de tres caracteres.



Seleccionar letra.

Confirmar

Eliminar letra

CHAMPIONSHIP

El modo de Campeonato hay cuatro series (cuatro carreras) que hacen un total de 16 carreras en las que competirás por puntos en cada carrera y ganar el campeonato.

Introduce los datos que deseas utilizar. Si es la primer vez que juegas, selecciona **NEW GAME (Partida nueva)** e introduce tu nombre utilizando un máximo de tres caracteres.



GANA PUNTOS

Acaba una carrera y date buena.

KABUM! PUNT

Gana puntos en función de tu clasificación.

LEAN LAP POINT

Si la marcas en la zebra durante toda una vuelta, consigues una bonificación de puntos cuando cruces la meta.

FAST LAP POINT

Registra la mejor vuelta y gáñate 10 puntos.

CRASH LEAN LAP POINT

Si te mantienes en cabecera de carrera durante varias vueltas consecutivas, conseguirás un punto extra por cada vuelta.

WJ 2 vueltas 1 punto
3 vueltas 2 puntos
y así sucesivamente

WJ	1°	80	2°	60
	3°	40	4°	30
	5°	20		

y así sucesivamente

REQUISITOS PARA SUPERAR UNA SERIE

Conseguir la mejor de la clasificación para poder subir a la clasificación mínima para pasar a la siguiente serie.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	5 mejores
SERIE 2	STRONG HANDS	5 mejores
SERIE 3	ROD PARTY CUP	3 mejores
SERIE 4	KING OF DAYTONA	3 mejores

MENÚ

Tras salir de cada carrera, aparecerá la pantalla del menú. Selecciona **EXIT** (Salir) y confirmas la selección para regresar a la pantalla de presentación.

CURT RACE

La opción de guardar partida aparecerá después de cada serie. Guarda la mejor vuelta en una tarjeta de memoria.

FAST RACE

REPLAY

Ve a la siguiente carrera. Opción de una repetición de la carrera.



TIME ATTACK

Una carrera contrarreloj. A menos que hayas elegido Free Run (Carrera libre) en la configuración del curso (Course Settings), deberás pasar por los puntos de control sin superar el tiempo establecido o de lo contrario se acabará la partida.

PANTALLA GHOST CAR SELECT

Después de la configuración del tiempo fantasma, selecciona **EXIT** (Salir) para regresar al menú principal (Main Select).

START

Empezar la carrera.

LAST WARNING BARR

Última vez desde el modo fantasma de la carrera anterior.

No puede seleccionarse si:

- Es la primera vez que seleccionas el modo Time Attack (Contrarreloj).
- Utilizas un circuito diferente al de la carrera anterior.

LAST MEMORY CARD

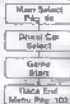
Selecciona el menú de la tarjeta de memoria. Puedes ver los datos del coche fantasma que están grabados en la tarjeta de memoria. Selecciona las que quieras utilizar.

LAST CAR DATA

Guarda datos del coche fantasma de una competición ya finalizada.

GHOST CLEAR

Elimina los datos del coche fantasma y corre con un solo coche en la pista.



VS BATTLE

En este modo de Entrenamiento dos jugadores pueden luchar en pantalla paralela. En el menú principal, selecciónale "1PCAR" para elegir al coche del primer jugador y "2PCAR" para elegir al del segundo jugador. La pantalla mostrará cuáles son las configuraciones del recorrido.

OPCIÓN DE INSCRIPCIÓN DE COCHE

En el modo Vs Battle (Entrenamiento), podrás seleccionar las siguientes opciones.

ENTRY CAR 10

Participarán 10 coches en la carrera.

PLAYER ONLY

Solo participarán en el carrero los coches de los jugadores 1 y 2.

Main Select
Pg. 96

Carrero
Start

Race End
Menu Pg. 100



Jugador 1

Jugador 2

MENU DE PAUSA

Pasa al botón [START] durante el juego o durante las repeticiones para desplegar el menú de Pausa (PAUSE). [PAUSE] + [F1] para seleccionar una opción + pulsa el botón [F2] para confirmar.

CANCEL
ABORTAR

FINISH

REPLAY END

EXIT

Regresa a [PAUSE] vuelve a seleccionar el carrero, a la opción que quieras, a no disponible en todas las repeticiones. Cuando estás activado el botón Free Run (Carrera libre) del modo Time Attack (Contrarreloj), selecciónale Finish en el menú de Pausa para finalizar el carrero de las repeticiones. Sal de la repetición y regresa a el pantalla RACE END. No más grando Finish en carrero a por cualquier razón vuelve una repetición. Regresa a el pantalla de la repetición.



RACE END MENU

Esta pantalla aparecerá al final de cada carrera. Selecciónale EXIT [F1] y confirma tu elección para regresar a el pantalla de presentación.

RETRY

Vuelve a repetir la misma carrera.

MAIN SELECT

Regresa al menú principal.

REPLAY SAVE

Guarda las repeticiones en una lista de memoria.

REPLAY

Ve al repeticiones de la carrera.

GHOST SELECT

Solo en el modo Time Attack (Contrarreloj) Accede a el pantalla Ghost Car Select (Selección del coche fantasma).

GHOST SAVE

Solo en el modo Time Attack. Guarda el archivo del coche fantasma (Ghost Car) de esa carrera.



CÓMO GUARDAR

En el pantalla de selección de la lista de memoria podrás ver todas las tarjetas de memoria que están conectadas en esa memoria. Selecciónale la que quieras usar. Si no dispones de suficientes bloques de memoria libre, deberás borrar archivos existentes. Selecciónale los archivos que quieras borrar. Selecciónale YES (SI) y confirma tu decisión cuando aparezca la pantalla de confirmación.



RECORDS

Puedes ver los tiempos y clasificaciones cuando finaliza cada carrera. Selecciona EXIT (Salir) y confirma la elección para regresar a la pantalla de presentación.



Seleccionar objeto	← →	↵
Cambiar	← →	Volante
Máximo desplazamiento	■ □	■ □

REPLAY

Después de las repeticiones de las carreras, selecciona el archivo que deseas cargar cuando la pantalla de selección de tarjeta de memoria. Para salir de la repetición, pulsa el botón EXIT para acceder al menú de Pauses (Pausa), selecciona REPLAY EXIT (Salir de repetición) y pulsa el botón.



→ (Mostrar opciones)

Ajuste de cámara	← →	Volante
Mostrar opciones	↓	■ □

Para ver repeticiones del nivel Vs Battle (Enfrentamiento), utiliza ← → / ↵ en el volante para alternar entre el juego de jugador 1 / jugador 2 y la pantalla pausa.

OPTIONS

Desde el menú de Opciones puedes ajustar la configuración del juego. Selecciona una opción para acceder a la pantalla de configuración. Realiza todos los cambios necesarios, selecciona OK y confirma tu elección para regresar al menú. Modo Select (Selección del modo).



Advertencia: Cuando modifiques las opciones, pulsa el botón OK para guardar las modificaciones.

GAME CONFIG

Configura las opciones del juego.

DIFFICULTY	Ajusta el límite de tiempo para cruzar los puntos de control.
LAP TIME DISPLAY	Activa (ON) o desactiva (OFF) el marcador del tiempo de la vuelta en una carrera.
ACTIVE LAP TIME DISPLAY	Activa (ON) o desactiva (OFF) el marcador comparativo de tiempos con respecto a la vuelta más rápida.
VIEW TYPE	Selecciona el ángulo de cámara.
SOUND	Selecciona sonido Stereo (Estéreo) o Mono.
MUSIC VOLUME	Ajusta el volumen de la música de fondo.
FX VOLUME	Ajusta el volumen de los efectos de sonido.
FX TEST	Escucha la música de fondo.
FX TEST	Escucha los efectos de sonido.
VIBRATION	Activa o desactiva el perifoneo Vibration Pad.
OK	Guarda los cambios y regresa al menú Options (Opciones).

PLAYER CONTROLLER SETTINGS

Configura las opciones del mando de control.

KEY COMPS

Ajusta la configuración de los botones.

ANALOG CALIBRATION

Ajusta los controles analógicos. Utiliza cada botón analógico para hacer los cambios y pulsa la opción **OK** para confirmar los cambios.

JOY

Realiza ajustes cuando entre en funcionamiento el control analógico.

MAX

Realiza ajustes cuando el control analógico alcanza el efecto máximo.

SENSITIVITY

Ajusta la sensibilidad del volante.

CAR COLOR SETTING

Configura el color del coche.

SELECT

Selecciona el coche.

PRIM

Elige una configuración preestablecida (primario color).

PALETTE

Elige el color que quieras cambiar.

CHG

Cambia el color.

SATUR

Ajusta la intensidad del color.

HUE

Ajusta la sombra del color.

RENAME

Vuelve a la configuración preestablecida.

EXIT

Guarda los cambios y regresa al menú Opciones (Opciones).



ADJUST DISPLAY

Ajusta la posición de la pantalla desde esta opción. Utiliza el botón analógico para ir a los bordes y pulsa el botón **OK** para aceptar. Pulsa el botón **ESC** para cancelar. Presiona el botón **OK** para que la configuración de la pantalla vuelva a la posición predeterminada.

SAVE/LOAD

Guarda o carga las partidas.

SAVE

Guarda un archivo de partida.

LOAD

Carga un archivo de partida.



ARCHIVOS DE PARTIDA

Continúa la descripción de los archivos de partida que encontrarás en este juego. Si no tienes ningún archivo de partida guardado al iniciar la carrera Onlinecast, se te preguntará si quieres crear uno nuevo. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para crear un archivo.

RACE DATA

Guarda datos (según los modos Opción (Opciones) y Championship (Championship)).

REPLAY DATA

Guarda los replays.

GHOST CAR DATA

Guarda los archivos del modo Tera Attack (Championship y del Ghost Car (Ghost Car)).



DAYTONA_CIR



DAYTONA_R00



DAYTONA_000

Según las instrucciones y los datos del archivo, se mostrará el tiempo de la carrera.

HOMEPAGE

Accede a la página web oficial de DAYTONA USA® 2001 y consulta la clasificación.

RANKING

Consulta la clasificación de los demás jugadores.

Si has siempre la intención de estar en la clasificación, podrás registrarte on-line. También puedes enviar y descargar repeticiones y archivos de carreras. Finalmente, después de la clasificación:

Total Time Ranking

Clasificación de los mejores tiempos en cada circuito en el modo Time Attack (Contienda). El número de vueltas varía entre repeticiones en función del F1.

Partial Lap Ranking

Clasificación de los mejores tiempos repeticiones en todos los circuitos del modo Time Attack (Contienda) y Single Race (Individual). No puedes enviar repeticiones de repeticiones ni de coches lentos.

CONTROLES DEL NAVEGADOR

Desplazamiento arriba / abajo

Mover cursor

Aceptar

Cancelar

Desplazar pantalla

Botón analógico

Botón direccional

Control táctil / Desecho

LOS CIRCUITOS



Three Seven Speedway

Este recorrido está ubicado en la intersección del Juncal. Las curvas son muy limitadas y están pensadas para principiantes.

Shower Canyon

Este circuito transcurre por un profundo cañón y recibe su nombre de un enorme flujo de cascadas. Nivel de dificultad medio.



Snake-Eater Street Circuit

Enfoca en el puente Shalika y es el recorrido más largo de la serie. Sus numerosas curvas cerradas requieren una técnica precisa.





Smart City

Este circuito de gran complejidad técnica se localiza alrededor de un oasis en el desierto. Los robots le enseñan a dar la bienvenida a los pilotos.

National Park Speedway

Construido en el campo de avistaciones más grande del mundo, este circuito ofrece una mezcla de curvas y rectas.



Circular Piste

Original de Dinamarca. Construido en un bosque en el que se dice que antes hubo hadas. Es un recorrido oval, así que queda de fuera: ¡¡¡da el acelerador y entra en el túnel!



The Air Race

Original de Dinamarca. Un circuito construido en un pantano con algunas curvas y una gran recta. Sencilla que sea capaz de superar ríos diferentes.

Marble Lane

Original de Dinamarca. Un circuito construido de piedra. Es la más complicada en la órbita.



LOS COCHES

HORNET

Este coche tiene una adherencia, aceleración y velocidad máximas abstraitas. Es apropiado para todos los circuitos.

GRASSHOPPER

Este coche tiene la mejor adherencia, pero poco nivel de aceleración y de velocidad máxima. Puedes controlar el coche rápidamente cuando te desvíes.

FALCON

Un coche perfeccionado con alto nivel de adherencia y muy fácil de controlar.

LIGHTNING

Este coche tiene un alto nivel de aceleración y de velocidad máxima, pero poca adherencia. No habrá quien te pare en las curvas, pero es fácil de controlar en las curvas.



SOMMARIO

Complementi per l'acquisto di DAYTONA USA 2001. Trovate prima che questo software può essere usato esclusivamente con la console Dreamcast. Prima di giocare, leggete tutto il presente manuale di istruzioni.

Controlli	118	Game a due	128
Schermata di gioco	118	Record	128
Audio	118	Replay	128
Schermata di selezione principale	120	Opzioni	129
Game singolo	123	Home page	132
Campionato	123	Informazioni sui circuiti	133
Game a cronometro	125	Informazioni sulle auto	136












DAYTONA USA 2001 è un gioco compatibile con la scheda memoria (unità Visual Memory Unit) in vendita a parte. Per i dettagli sui file di gioco, visitate il sito www.daytona.com. Durante il gameplay, non spegnere mai la Dreamcast, né rimuovere la scheda memoria, il controller o altre periferiche.

CONTROLLI

Questa è un gioco per 1 o 2 giocatori. Per 1 gioco o 1 solo giocatore, collega il controller all'apertura di controller A. Per 1 gioco o 2 giocatori, collega il controller alla apertura di controller A o B.

DREAMCAST CONTROLLER



Controlli del menu	Per spostare cursore Per intervenire Per annullare/fermare alla schermata precedente Per regolare	   
Controlli di gioco	Avvio gioco/pausa Per trasferire Per accelerare Per frenare Per cambiare la visuale della telecamera Mancia (solo controller originale)	Tasto Start (Analog) Pulsante analogico per il pollice   Tasto D     












Per tornare alla schermata del titolo in qualsiasi momento nel corso del gioco, premi i tasti principali contemporaneamente Start    o Start (Analog) sul Dreamcast Controller.

• Quali qualsiasi di questa pagina sono i controlli disponibili.

• Durante l'attivazione della Dreamcast, non toccare mai le parti analogiche (pulsante di avvio, i joystick) del Dreamcast Controller o del Race Controller, anzi evitare il rischio di danneggiare la console. • Utilizzare sempre il controller a gioco (includendo anche il

RACE CONTROLLER (a richiesta a parte)



Controlli del gioco	Per spostare corsore Per intervenire Per annullare/fermare alla schermata precedente Per regolare	   
Controlli di gioco	Avvio gioco/pausa Per trasferire Per accelerare Per frenare Per cambiare la visuale della telecamera Mancia (solo controller originale)	Tasto Start (Analog) Pulsante analogico per il pollice   Tasto D     

Per tornare alla schermata del titolo in qualsiasi momento nel corso del gioco, premi i tasti principali contemporaneamente Start   o Start (Analog) sul Race Controller.

VIBRATION PACK

Il Vibraton Pack è un add-on a parte.
DA-11414 USA-2001 può essere utilizzato con il Vibraton Pack.
Includi il Vibraton Pack solo prima di espandere 2 del Dreamcast Controller.
Il Vibraton Pack non può essere utilizzato con il Race Controller.



SCHERMATA DI GIOCO

GARA SINGOLA



CAMPIONATO



GARA A CRONOMETRO



GARA A DUE

ICONE

ICONE DELLA SCHERMA MEMORIA



G. Data di gioco



R. Data di replay



G. Data auto fantasia

ICONE DELLE AUTO



Hornet



Greenstunner



Falcon



Lightning

Le icone del circuito sono indicate a p. 135

- Giro attuale/numero totale di giri
- Tempo di giro
- Tempo finale
- In alto: Contagiri In basso: Tachimetro
- A destra: Cambio
- Posizione/numero di auto
- Display del traffico
- Distanza dal giro più veloce
- In modalità Campionato, sono visualizzati i punti premiati.
- Circuiti: ● Auto giocatore ● Auto in test: Gara a 2: ● Giocatore 1 ● Giocatore 2
- In alto: Giro più veloce
- Al centro: Record totale (il miglior tempo totale)
- In basso: Tempi di giro attuale

Cambio



ICONE DEL CAMBIO



AT (automatico)



MT (manuale)

ICONE DEI PNEUMATICI



Soft



Medio Soft



Medio



Medio Hard



Hard

ICONE DEL TIPO DI CIRCUITO



Normale



Inverso



Speculare



Speculare Inverso

SCHERMATA DELLA SCHEDA MEMORIA

Una volta accesa la console, viene visualizzata la schermata della scheda memoria. Se è la prima volta che stai giocando segui le istruzioni illustrazioni per creare un file in cui salvare i tuoi di gara.



Se hai già creato tale tipo di file viene visualizzato il contenuto del file. Premi il tasto **ENTER** per avviare il gioco, controllo il contenuto del file in questione.



MENU DI SELEZIONE DELLA MODALITÀ

Quando viene visualizzata la schermata del tracciato premi il tasto **ENTER** (Invio) per visualizzare il menu di selezione della modalità e scegli la modalità in cui desideri giocare.



MODALITÀ

GARA
SINGOLA

P.123

Qui gareggi contro la auto controllata dal computer superando i suoi di controllo prima che il tempo limite scada il giro.

CAMPIONATO

P.123

Qui gareggi in quattro serie lasciando gara per gara per un totale di 16 giri e cerchi di accumulare i punti in ogni gara e di vincere il campionato.

GARA A
CROMOMETRO

P.125

Qui gareggi per ottenere il tempo migliore. È possibile gareggiare contro un'auto controllata.

GARA A DUE

P.125

Collega i controlli alla spunta di controllo A e B e affronta un altro giocatore nello schermo DIVISA in due.

RECORD

P.125

Visualizza i record e le classifiche per ogni lapso.

REPLAY

P.126

Visualizza il file di replay salvati.

OPZIONI

P.129

Consente di registrare la versione e i impostazioni di gioco.

HOME PAGE

P.132

Conversione di collegarsi alla home page di DAYTONA USA 2001 per controllare la classifica.

SCHEMATA DI SELEZIONE PRINCIPALE



In ogni modalità, prima che inizi la gara, potrai selezionare l'auto e il circuito da usare nella gara in questione. Seleziona «Car» (Auto) o «Course» (Circuito) e premi **OK** per visualizzare la schermata seguente.

CAR

Seleziona le impostazioni per l'auto che desideri usare dal menu Car Settings (Impostazioni auto).



COURSE

Seleziona le impostazioni per il circuito del menu Course Settings (Impostazioni circuito).



START

Avvia la gara.

MENU CAR SETTING (IMPOSTAZIONI AUTO)

SELECT

Seleziona l'auto che desideri usare.

GRIP (TIPO DI STRADA)

Più l'indicatore è alto, maggiore è la tenuta di strada.

ACCELERATION (ACCELERAZIONE)

Più l'indicatore è alto, maggiore è il livello di accelerazione.

MAX SPEED (VELOCITÀ MASSIMA)

Più l'indicatore è alto, maggiore è il livello di velocità massima.

AT/MT

Seleziona il tipo di cambio.

AUTOMATIC (AUTOMATICO)

Il cambio automatico è consigliato per i principianti.

MANUAL-4 GEARS (MANUALE-4 MARCE)

Il cambio manuale è consigliato per i giocatori esperti.

TIRE

Seleziona il pneumatico da usare.

SOFT MEDIUM SOFT MEDIUM HARD HARD

Seleziona il tipo di pneumatico da usare. Il tipo SOFT garantisce una tenuta di strada migliore, mentre quello di tipo HARD garantisce una performance migliore.

COLOR

Seleziona il colore dell'auto.

CUSTOM COLOR 1 (Colore part. 1)

Colore personalizzato registrando l'impostazione del colore dell'auto Model A p. 130.

CUSTOM COLOR 2 (Colore part. 2)

CUSTOM COLOR 3 (Colore part. 3)

HANDICAP

Seleziona l'handicap.

Opzione visualizzata nella modalità VS Battle (Gara a due). Seleziona «Off» per aumentare la velocità dell'auto che sta perdendo.

SCHERMATA DI IMPOSTAZIONE DEL CIRCUITO

Selezionando una delle opzioni del menu viene visualizzata la schermata di impostazione relativa all'opzione. Usa **←** per regolare l'impostazione. Quando hai terminato di impostare il circuito, seleziona «OK» e premi **→** per tornare al menu di selezione principale.

SELECT

Seleziona un circuito.

FASTEST LAP

Il giro più veloce per il circuito in questione.

BEST TIME

Il tempo migliore per il circuito in questione.

CIRCUIT LENGTH

La lunghezza del circuito.

LAP

Seleziona il numero di giri da effettuare. A seconda del circuito e del tipo di gara, il numero di giri disponibili per la selezione varia. Seleziona «FRACTION» per impostare il numero di giri prefissato.

ENTRY CAR

Seleziona il numero di auto che parteciperanno alla gara.

• Nella modalità «Vs Battle» (Gara a due) selezioni «Player Only» (Solo giocatori) per giocare in un giro solo tra i giocatori e nella modalità «Time Attack» (Giri a cronometro), questa impostazione non è visualizzata.

TYPE

Consente di selezionare il tipo di circuito.

NORMAL TYPE

Tipo normale.

REVERSE

L'inverso del tipo normale.

SHIRAZ

Una versione speculare del tipo normale.

SHIRAZ REVERSE

Una versione speculare del tipo inverso.

SINGLE RACE (GARA SINGOLA)

In questa modalità gareggi contro la auto controllata dal computer, superando i posti di controllo prima che il tempo limite scenda a zero. Regola le impostazioni della gara dal menu di selezione principale o dal il via alla gara.

FINE GIOCO

Se il tempo limite scende a zero prima che superi il posto di controllo, il gioco è finito.

Selezione principale P.120

Gioco
gioca

Menu di fine
gara P.127

IMMISSIONE NOME

Al termine della gara, se premi il tasto tra parentesi ti classificherai a il numero di giri è stato impostato. Premi l'opzione «FUGUE» per immettere il tuo nome usando non più di 3 lettere.



Per selezionare la lettera

Per impostare

Per eliminare la lettera

CAMPIONATO

In questa modalità gareggi in quattro serie (quattro giri per serie), per un totale di 16 gare. Cerca di accumulare punti in ogni serie e di vincere il campionato.

Seleziona i dati che desideri usare. Se è la prima volta che giochi, selezioni «NEW GAME» (NUOVO GIOCO) e immetti il tuo nome usando non più di 3 lettere.



ACQUISIZIONE DI PUNTI

Per acquistare i punti, completa una gara.

PUNTI PER CLASSIFICA

Quotidiani punti in base a come ti classifichi

dal 1° al 3°	1° 80	2° 60
	3° 40	4° 30
	5° 30	
	e così via	

PUNTI PER COMPLETARE UNA SERIE

Se finisci in testa per un intero giro, ottieni dei punti premio una volta tagliato il traguardo.

PUNTI PER CONDIZIONI

UNA CONDIZIONE

Se finisci la gara per due giri consecutivi, ottieni dei punti supplementari (1 punto per ogni giro consecutivo).

PUNTO PER MIGLIORE GIORNO

Se migliori il miglior giro, ricevi 10 punti

dal 1° al 3°	1° 80	2° 60
	3° 40	4° 30
	5° 30	
	e così via	

CONDIZIONI PER COMPLETARE UNA SERIE

Per accedere alla serie successiva, completa nella tabella a destra la posizione minima di cui ti devi classificare

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	1° al 3°
SERIE 2	STRONG NUMBERS	1° al 5°
SERIE 3	ROCK PARTY CUP	1° al 3°
SERIE 4	KING OF DAYTONA	1° al 3°

MENU

Dopo la gara, nella visualizzazione lo schermo del display

Seleziona il menu

-EXIT- (ESC) per tornare alla schermata principale

Seleziona il menu

EXIT

EXIT

EXIT

Quindi la gara viene visualizzata al terminale di ogni gara e consente di vedere la gara in una schermata memoria. Consente di ricevere più punti supplementari. Consente di vedere il record della gara.



TIME ATTACK (GARA A CRONOMETRO)

Questa gara è una vera e propria corsa contro il tempo. A meno che non attivi l'impostazione Free Run (Corsa Libera) nel menu di impostazione del circuito, dovrai superare i posti di controllo entro il tempo limite, altrimenti è gioco finito.

SCHEMATA DI SELEZIONE DELL'AUTO FANTASMA

Qui puoi regolare le impostazioni dell'auto fantasma. Seleziona il menu -EXIT- (ESC) per tornare al menu di selezione principale.

EXIT

Avvia la gara.

EXIT

Consente di usare il data dell'auto fantasma appartenente alla gara precedente.

Non puoi essere selezionato.

È la prima volta che selezioni la gara Time Attack.

Gara a cronometro.

Ha avuto un controllo diverso dalla gara precedente.

EXIT

Consente di usare la schermata memoria. Se i dati dell'auto fantasma sono stati salvati sulla scheda memoria, vengono caricati nel menu. Seleziona il più che desideri usare.

EXIT

Consente di usare la schermata memoria di una gara precedente.

EXIT

Consente di usare la schermata memoria di una gara precedente. Consente di usare la schermata memoria di una gara precedente.

Seleziona il menu principale P-128

Seleziona una gara fantasma

Avvia la gara

Seleziona il menu P-127



VS BATTLE (GARA A DUE)

Modalità di gioco a due in cui la schierata viene divisa in due parti. Dopo la visualizzazione del menu di selezione principale, selezionare «1PCAR» per scegliere un'auto per il Giocatore 1 e «2PCAR» per scegliere un'auto per il Giocatore 2. Dal lì via alla gara dopo avere completato le impostazioni del circuito.

OPZIONE ENTRY CAR (IMMISSIONE AUTO)

Nella modalità 1/2 Battle (Gara a due parti) selezionare la opzione di immissione delle auto seguenti.

ENTRY CAR 10

Ale gara parteciperanno 10 auto.

PLAYER ONLY

Ale gara parteciperanno solo le auto dei Giocatori 1 e 2.



MENU DI PAUSA

Prima di tutto Start (Avvio) durante il gioco e i replay per visualizzare il menu di pausa. Usa **ESC** per selezionare un'opzione e premi **ENTER** per mettere.



CANCEL
ABBIUT

FINE

REPLAY

ESC

Reverte al gioco.
Ritorna al gioco.
Il solo durante la gara.
Il non visualizzato in alcuni modelli.
Quando vuole, modalità Time Attack (Gara a cronometro) e nella partita 1/2 Battle (Gara a cronometro) e nella partita 1/2 Battle (Gara a cronometro).
«F» nel menu di pausa per tornare al gioco.
Il solo quando la gara.
Cancella la gara. Un replay e tornare alla schermata del menu di FINE GARA.
Il suo. Ritorna la visualizzazione del replay.
Ritorna alla schermata del titolo.

MENU DI FINE GARA

Il menu di fine gara viene visualizzato in termini di ogni gara. Seleziona e premi «ESC» per tornare alla schermata del titolo.



RETRY

Consente di ripetere la stessa gara.

MAIN SELECT

Ritorna al menu di selezione principale.

REPLAY SAVE

Salva il replay in una scheda memoria.

REPLAY

Visualizza un replay della gara.

CRUISE SELECT

• solo in modalità Time Attack (Gara a cronometro).
Visualizza la schermata di selezione della gara a cronometro.

CRUISE SAVE

• solo in modalità Time Attack (Gara a cronometro).
Salva il Time Attack nel tempo relativo alla gara in questione.

SALVATAGGIO



Tutte le schede memoria collegate sono visualizzate nella schermata di selezione della scheda memoria. Seleziona la scheda memoria che desideri usare. Se la scheda memoria non presenta la scritta «blanc» di memoria libera, devi eliminare dal file esistente per poter utilizzare e salvare i dati. Seleziona l'opzione «blanc» quindi selezionare e premere «YES» (Sì) quando viene visualizzata la schermata di conferma.

RECORD

Al termine di ogni gara viene visualizzato il menu di fine gara. Selezione e premii -EXIT- (ESCI) per tornare alle schermate del titolo.



Seleziona elemento
Modifica
Sceglimento completo fine in alto



REPLAY

Consente di vedere i filmati replay dell'ultima Selezione e che possono cancellare dalla schermata di selezione della scheda memoria.

Per interrompere il replay, premi il tasto Scan (F10) che visualizza il menu di pausa. Selezione -REPLAY EXIT- (ESCI DA REPLAY) e premi.



Visualizza
colore



Modifica Visuale
Visualizza opzioni



Per il replay della immagine, la (F10) (F10) e il tasto, premendo il tasto (F10) sul Race Controller per di premere la spalla del Controller. L'immagine 2 e la visuale a schermo quadrato in due

OPZIONI

Consente di modificare le varie impostazioni di gioco. Selezione di elemento per visualizzare le schermate di impostazione. Una volta completate le impostazioni, selezione e premii -OK- per tornare al menu di selezione della modalità.

Mute durante l'impostazione delle opzioni, premi per annullare le modifiche apportate.



GAME CONFIO (CONFIG. GIOCO)

DIFFICOLTÀ

Regola la quantità di tempo quando viene superato un posto di controllo.

LAP TIME DISPLAY

Selezione -ON- per visualizzare il tempo di giro durante la gara.

PERMANENT LAP TIME DISPLAY

Selezione -ON- per visualizzare il tempo di giro per veicolo.

VIEW TYPE

Selezione il tipo di visualizzazione preferita.

SOUND

Selezione interno o esterno per il suono.

GAME VOLUME

Regola il volume del suono del gioco.

RE VOLUME

Regola il volume degli effetti sonori.

GAME TEST

Consente di verificare il funzionamento musicale.

RE TEST

Consente di verificare gli effetti sonori.

VIBRATION

Attiva o disattiva il Vibrator Pack.

OK

Salva le impostazioni e ritorna alle schermate del menu delle opzioni.

IMPOSTAZIONI CONTROLLER GIOCATORE

- KEY MAP** Imposta la configurazione dei tasti.
- ANALOG CALIBRATION** Imposta i controlli analogici. Usa ogni tasto analogico rispettivamente da impostare e premi **ENTER** per accettare.
- TRIGGER** Imposta quando il controllo analogico nel telefono.
- STICK** Imposta quando raggiunge l'angolo massimo il controllo analogico.
- SENSITIVITY** Consente di impostare la sensibilità dello stick.



IMPOSTAZIONE COLORE AUTO

- SELECT** Seleziona un'auto.
- COLOR** Seleziona un file di colore personalizzato.
- PALETTE** Seleziona il colore da modificare.
- HUE** Modifica il colore.
- SAT** Imposta l'intensità del colore.
- SHD** Imposta l'oscurità del colore.
- DEFAULT** Riporta le impostazioni ai valori predefiniti.
- EXIT** Salva le impostazioni e riporta al menu di selezione delle opzioni.



REOLAZIONE DISPLAY

La posizione del display può essere regolata usando il pulsante analogico per il pollice premendo **ENTER** per accettare. Premi **ENTER** per annullare le scelte fatte. Premi **ENTER** per riportare il display alla posizione predefinita.

SALVA/CARICA

- SAVE GAME** Salva un file di gioco.
- LOAD GAME** Carica un file di gioco.



FILE DEI DATI SALVATI

I file dei dati salvati usati in questo gioco sono elencati qui sotto. Se la console è collegata a PC/DSEA e non c'è un file dei dati salvati, lo viene chiesto se desideri creare uno o più file. Per creare il file, segui le istruzioni visualizzate sullo schermo.

- SAVE DATA** Contiene i dati relativi alle opzioni e file salvati.
- REPLAY DATA** Contiene i dati di replay.
- CRUISE CAR DATA** Contiene i record delle migliori Time Attack Race e cronometri e i dati dell'auto salvata.



DAYTONA_CNF



DAYTONA_R00



DAYTONA_000

Per i dati di replay e dell'auto salvata la quantità massima è di 27 blocchi.

HOME PAGE

Copyright © 2004 de la même page © DAYTONA USA 2001 par permission de la classification

RANKING

Consente di controllare la classifica di altri studenti

Ex. 10.10 is something that is completely new, it is a very good example of a new idea. It is a very good example of a new idea.

Dort sind keine Ergebnisse.

Author's Name: _____

Valore in tempo record per ogni profilo
nella richiesta Time Attack (Gore a
crescita) con il numero di giri prestabiliti
in qualità con l'elicottero FLUON

Product Line 123456789

Valentino's latest record for 2011, *Urbano*, includes Timbaland's "Kiss a Fireman" as a single. Race (100% negro). Out now only on vinyl and in limited-edition CD.

- **Intervento della terza delega verta**
appuntato parzialmente. Fini
zionalmente, ritiene che il Consiglio
potrebbe cambiare completamente.
- **1° da di gioco selvaggio**, creato con una
epidemia Onemosa con cui non si sta
completata la popolazione umana, non
può essere eliminato per essere il nostro
tutto classico degli umani. Se non
completata la popolazione umana,
sintomi tutti i da di di selvaggio di
DANTONIA URBAN 2001 e riassunto da
TUTTO.
- **Se hai l'intenzione di partecipare alla
manifestazione** leggi anche la **nota** **regia di**
DANTONIA URBAN 2001.
- **Il suo** **caratteristico** di **da** è **potrebbe** di
trasformare **la** **che** **potrebbe** un **da** **da**
di **da** **selvaggio** di **DANTONIA URBAN 2001**.

CONTROLLI DEL BROWSER WEB

- Per scoperte migliori
- Per idee e contenuti
- Per informazioni
- Per innovazioni
- Per un futuro nel Web

ॐ नमो भगवते वासुदेवाय
 श्रीगणेशाय नमः
 ॐ नमो भगवते वासुदेवाय

INFORMAZIONI SUI CIRCUITI

Three Server Spans

Questo circolo è ambientato nella
magnifica del gioco d'azzardo, Las
Vegas. È un circolo molto vivace,
ideale per i principianti.



► **Money** **Barry**

Questo circuito al nodo integrando un
cattodo profondo e ottiene il nome da un
tecnico di nome di disquisito. E' molto
un circuito di molto difficile.



McGraw-Hill Direct Salary

Quando ripartì, che aveva del
corpo l'arroganza, il più lungo della
sua ed è piena di lacrime e grida,
per chi indovinerà quella abitudine
lacrime.





Silverstone

Questo circuito tecnico si snoda attorno a un oasi nel deserto. Spiega tutta l'arte delle manovre per dare il benvenuto al più

Silverstone

Questo circuito, costruito nel più grande parco divertimento del mondo, è un misto di curve e rettilinei.



Silverstone

Originale Dragmatico. Costruito in una foresta in cui, nel passato, sorgeva una villa. Si tratta di un circuito ovale nel cui non c'è bisogno di usare il freno, perché il pilota dell'acceleratore al massimo e quindi andare.



Silverstone

Originale Dragmatico. Circuito costruito su una prefabbricata, formato da una serie di curve seguite da un lungo rettilineo. In questo circuito avrà bisogno di un'accelerazione rapida.

Silverstone

Originale Dragmatico. Circuito e forma di S. Un circuito difficile in questo circuito si ha una linea.



INFORMAZIONI SULLE AUTO

HOBNET (CALABRONE)

In essa sono perfettamente bilanciate le tentate di agilità, l'accelerazione e la velocità massima. È un'auto adatta a tutti i circuiti.

GRASSHOPPER (CAVALLETTA)

Ha la migliore tenuta di strada di tutte le auto, ma il livello di accelerazione e la velocità massima non sono granché. Il controllo dell'auto è veloce nella striscia.

FALCON (FALCO)

Auto ben bilanciata, con un livello alto di tenuta di strada. È un'auto molto semplice da guidare.

LIGHTNING (FULMINE)

Questa auto ha un livello elevato di accelerazione e di velocità massima, ma ha un livello basso di tenuta di strada. Nel rettilineo può battere qualsiasi, ma, nelle curve brusche è difficile controllare questo tipo di auto.

CREDITS

Director of Product Development

Harshkop Hoofding

Associate Director of Product Development

Kata Gato

Producer

Peter O'Brien

Assistant Producer

Gulko Moulitani

Supervising Producer

Jack Hurnall

Product Manager

Adhemi Quack

Post Manager

Simon Dumberpetch

Chief Editor

Matthew Brooks

Special Thanks

Jim Price, Emma Ladda, Sarah Ward, Pops McLaugh, Tom Szinas, Alastair O'Donnell, Ito Ryusuke, Jose Alir, Sery Europe Translation.

